

Sascha Priester  
Tobias Bitterer



# Archäologie, Medien und Unterricht

Wo wir im Alltag auf Spartacus & Co. treffen

Alle Rechte vorbehalten.  
Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und Verarbeitung in elektronischen Systemen sind untersagt.

Copyright © 2014 Dr. Tobias Bitterer, Dr. Sascha Priester

Umschlaggestaltung und Satz: Dr. Tobias Bitterer  
Die Collage auf dem Umschlag basiert auf einem Foto, das eine der beliebten Kinovorführungen auf dem Münchner Königsplatz zeigt: [www.kinoopenair.de](http://www.kinoopenair.de)

Die Spielfilmszene auf der Leinwand stammt aus *Spartacus* (1960) mit Kirk Douglas: © 1960 Universal Studios & Bryna Productions Inc. Renewed 1988 Universal Studios.  
Alle Rechte vorbehalten.

Veröffentlichungsort: Open Access LMU  
<http://epub.ub.uni-muenchen.de/17539/>

Besuchen Sie die  
Münchner Klassische Archäologie im Internet:  
[www.klass-archaeologie.uni-muenchen.de](http://www.klass-archaeologie.uni-muenchen.de)



Die Archäologie mit ihren neu entwickelten Methoden und Techniken hat in den letzten Jahren zu einer Fülle von überraschenden, teilweise faszinierenden Ergebnissen geführt, die in vielen Fällen unsere althergebrachten Vorstellungen in Frage stellen, bisher wenig beachtete Räume historisch erschließen und damit insgesamt zur deutlichen Erweiterung unseres Horizonts beitragen. Leider ist diese moderne Archäologie bislang nur unzureichend im Bildungsprogramm der Schulen verankert, wo sie doch dem Schüler – in durchaus kurzweiliger Form – spannende Erkenntnisse bescheren und ihn für die Geschichte begeistern könnte. Aus diesem Grunde ist es sehr zu begrüßen, dass sich die vorliegende Publikation diesem Teilbereich historischer Forschung annimmt und dabei ganz besonders die modernen Rezeptionsformen untersucht und ihre Rolle für die historische Bewusstseinsbildung herausstellt. Beide Aspekte, moderne Archäologie und moderne Zugangsformen, verdienen mehr Aufmerksamkeit und mehr publizistische Verbreitung. Aus Sicht der Schule wünschte man sich mehr Publikationen der Art, in der wie hier wissenschaftliche Untersuchungen der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

**Dr. Peter Lautzas**  
Langjähriger Vorsitzender des  
Verbandes der Geschichtslehrer Deutschland





Die Klassische Archäologie erfreut sich eines beachtlichen öffentlichen Interesses. Der Grund liegt darin, dass sie sich mit Artefakten der griechischen und der römischen Kultur befasst: zweier Kulturen, die in der westlichen Welt als Fundamente der eigenen Zivilisation gelten. Daher besitzen die materiellen Reste der Antike gegenüber den Relikten anderer Kulturen den Vorzug vermeintlicher Nähe, sie scheinen leichter zugänglich zu sein. Das sind sie aber keineswegs. Die erhaltenen Überreste sind ja nur aus ihren einstigen Zusammenhängen gerissene Bruchstücke, die erst mühsam wieder zusammengesetzt und in ihren Sinnzusammenhängen rekonstruiert werden müssen. Dieser Arbeit widmen sich zwei Berufsgruppen: zum einen die Archäologen, zum anderen die Produzenten von Sachbüchern und Zeitschriften, Fernsehdokumentationen, Spielfilmen oder Internetpräsentationen. Beide Gruppen eint zwar das Ziel, die Antike verständlich zu machen, doch dabei ziehen sie keineswegs selbstverständlich an einem Strang. Wissenschaftler kommunizieren mit ihresgleichen, um wissenschaftlichen Fortschritt zu erzeugen, wogegen Angehörige der Medienbranche ihre Aufgabe darin sehen, das, was die Fachwelt herausbekommen hat, für Außenstehende anschaulich aufzubereiten. Daher haben beide Gruppen verschiedene Vorstellungen davon, wie weit man bei der Rekonstruktion vergangener Welten gehen kann. Der Wissenschaftler versucht nur so weit zu gehen, wie er das für überprüfbar hält, hat also kein Problem damit zuzugeben, dass die Vergangenheit nur in Spurenelementen greifbar ist und wir vieles nicht wissen. Der Medienproduzent muss dagegen bestrebt sein, die einstigen Welten im Ganzen, ohne Fehlstellen und auch belebt vorzuführen,

dabei orientiert er sich auch an emotionalen Kriterien wie dem Anspruch des Publikums auf Unterhaltung, Spannung oder Sensation. Erfreulicherweise gibt es in letzter Zeit zunehmend Versuche, diese Kluft zu überbrücken und gegenseitige Vorurteile abzubauen: Fach- und Medienvertreter suchen das Gespräch, um ihre jeweiligen Interessen kennenzulernen und gemeinsam nach Wegen einer angemessenen Wissensvermittlung zu fragen.

In diese Entwicklung reiht sich nun das von Tobias Bitterer und Sascha Priester vorgelegte Buch ein. Seine Besonderheit liegt darin, dass es aus einer universitären Lehrveranstaltung erwachsen ist. Warum ist das bemerkenswert? Der gängigen Vorstellung zufolge sind bei der Sichtbarmachung von Archäologie drei feste Größen im Spiel: Erstens die Archäologie als (vor allem an Universitäten ansässiger) Wissensproduzent, zweitens die Medienbranche als Vermittlungsstelle und drittens die sogenannte Öffentlichkeit als Adressat. In Wirklichkeit sind diese drei Größen aber keineswegs streng voneinander geschieden, und die Kommunikation verläuft auch nicht nur in eine Richtung. Das zeigt sich vor allem an den Universitäten, die selbst eine wichtige Bühne sind, auf der Vermittlung stattfindet.

Wer als Studienanfänger beginnt, sich auf die Klassische Archäologie einzulassen, nähert sich dem Fach von außen und mit Erwartungen, die maßgeblich vom Erscheinungsbild der Archäologie in den Medien geprägt sind. Als Dozent sollte man bemüht sein, diese Erwartungen kennenzulernen, um auf sie eingehen zu können. Wenn man seine Aufgabe darin sieht, den Studierenden auch bei ihrer Lebensplanung behilflich zu sein, steht man vor der Herausforderung, sie auf einen höchst flexiblen Arbeitsmarkt vorzubereiten: auch im Randbereich oder gar außerhalb des Faches, einschließlich der vielgestaltigen und sich immer wieder verändernden Medienbranche. Auch als Lehrender profitiert man von einer solchen Erweiterung des Blickwinkels. In der Betriebsamkeit des universitären Alltags gerät leicht die wichtige Frage aus dem Blick, was denn die Beschäftigung mit den Relikten der antiken Kulturen eigentlich mit unserer eigenen Lebenswirklichkeit zu tun hat. Das sieht man nur, wenn man sich auf die Interessenlage außerhalb der Fachwelt einlässt. Ich freue mich, an einem Institut beheimatet zu sein, an dem diese Offenheit gegenüber der außeruniversitären Öffentlichkeit praktiziert wird. Seit Jahren bieten wir am Münchner Institut für Klassische Archäologie regelmäßig Lehrveranstaltungen an, in denen es um Fragen der Wissensvermittlung geht und bei denen Verlagslektoren, Journalisten und andere Medienvertreter als Partner hinzugezogen werden.

In besonderem Maße haben sich Tobias Bitterer und Sascha Priester diesem Anliegen verschrieben und mit großer Hingabe und Begeisterung entsprechende Lehrveranstaltungen angeboten. Beide sind hierfür in besonderem Maße qualifiziert. Tobias Bitterer widmet sich als Dozent engagiert der Aufgabe, Studienanfänger an die Klassische Archäologie heranzuführen, und schreibt als Autor für populärwissenschaftliche Zeitschriften. Sascha Priester arbeitet seit vielen Jahren zugleich als (Wissenschafts-)Journalist und als Lehrbeauftragter an der Universität, hat also den einzigartigen Vorzug, beide Metiers von innen zu kennen.

Ich wünsche diesem Buch, dass es sein Ziel erreicht: die Verständigung zwischen unserem Fach und der interessierten Außenwelt mit frischen Impulsen zu befördern.

**Prof. Dr. Stefan Ritter**

*Lehrstuhlinhaber am Institut für Klassische Archäologie  
der Ludwig-Maximilians-Universität München*

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>09</b>
----------------	-----------

<b>Archäologie im Zeitalter des Internet</b>	<b>11</b>
Was hat ein Blog mit Antike zu tun?	

<b>Wissensmagazine und Fachbücher</b>	<b>16</b>
Augustus, Nofretete & Co. als Coverstars	

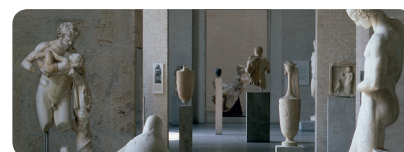
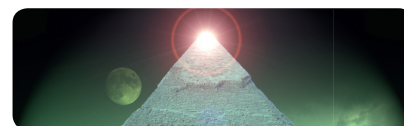
<b>Antike im Comic, Teil I</b>	<b>20</b>
Asterix und Caesars <i>Gallischer Krieg</i> – Fiktion und historische Realität	

<b>Interview</b>	<b>30</b>
Was denken zwei <i>Asterix</i> -Spezialisten über...	

<b>Antike im Comic, Teil II</b>	<b>32</b>
Frank Millers Bestseller <i>300</i> und seine umstrittene Version der Perserkriege	

<b>Antike im TV, Teil I</b>	<b>56</b>
Der Mythos <i>Spartacus</i> – Blut, Sand und Gladiatoren	

<b>Interview</b>	<b>76</b>
Was denkt ein TV-Macher über ... <i>Spartacus</i> ?	



<b>Antike im TV, Teil II</b>	<b>78</b>
Die historische Serie <i>Rom</i> – Wo die Zeit von Caesar, Pompeius und Augustus wieder lebendig wird	

<b>Antike im TV, Teil III</b>	<b>84</b>
Fernsehmacher zwischen Information, Entertainment und Erfolgsdruck – gestern, heute und morgen	

<b>Wissenschaftler, Fantasten oder Sensationsmacher</b>	<b>92</b>
Gibt es wirklich eine „Verbotene Archäologie“?	

<b>Ausgestellte Archäologie:</b>	<b>108</b>
Sammeln, Bewahren und Vermitteln – Geschichte, Erfolge und Zukunftsvisionen der bayerischen Museen	

<b>Virtuelle Archäologie</b>	<b>126</b>
Wie funktionieren 3D-Rekonstruktionen oder Smartphone-Apps – und wo liegen ihre Grenzen?	

<b>Alte Griechen und Römer im Lehrplan</b>	<b>140</b>
Was Antike im Schulunterricht vermitteln kann	

<b>Impressum</b>	<b>148</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>149</b>

## VORWORT

## „Stimmt das, was da im Fernsehen läuft?“

**D**iese Frage kennt jeder Archäologe von Freunden und Bekannten – und beantwortet sie ebenso selbstverständlich wie gern. Für uns gab genau dieses Interesse den Anstoß, darüber zu schreiben.

Denn hinter unserem Projekt steht die Absicht, nicht nur privat im persönlichen Gespräch von Archäologie zu erzählen, sondern diese unsere Wissenschaft möglichst vielen Menschen zugänglich zu machen – und dies aus neuen Blickwinkeln.

Der Ausschnitt aus der Archäologie, den wir hier vorstellen können, deckt natürlich nicht alles ab, womit sich Forscher an Universitäten, Museen und anderen Einrichtungen täglich beschäftigen. Das gilt sowohl für unser Fach selbst als auch für die Archäologie im Allgemeinen: Die Klassische Archäologie mit ihrer Konzentration auf griechisch-römische Kunst und Kultur ist nur eine von vielen archäologischen Universitätsdisziplinen. Direkte, ebenfalls spezialisierte Nachbarfächer wie Provinzialrömische oder Vorderasiatische Archäologie, die Vor- und Frühgeschichte, Spätantike und Byzantinische Kunstgeschichte, aber auch die Ägyptologie können wir nur am Rand streifen.

Der Schnitt, den wir bei unserer Themenauswahl gelegt haben, läuft entlang jener Teile der griechisch-römischen Vergangenheit, die einem häufig begegnen: im TV, am Kiosk oder im Internet.

Wir haken dort ein, wo unsere moderne und alltägliche Erlebniswelt Schnittmengen mit der Antike hat. An diesen Überschneidungspunkten engagieren sich Menschen, die uns die Welt der Griechen und Römer vermitteln wollen und sie aktiv in unsere Gegenwart holen: Journalisten, Museumsleiter, Comic-Zeichner, Lehrer, Restauratoren oder Filmmacher. Und diese Menschen mit ihren ganz unterschiedlichen, aber immer spannenden Perspektiven auf die Archäologie stellen wir Ihnen nicht nur vor, sondern lassen sie auch selbst im Text zu Wort kommen.

Ganz besonders wenden wir uns mit dieser Publikation an all diejenigen, die an den Schulen ihr Wissen über das Altertum in unterschiedlichen Fächern an die nächste Generation weitergeben. Aktive im Lehrdienst haben uns darin bestärkt, dass ein Bedarf für die hier vorgestellten Themen besteht. Sie können den Unterricht bereichern oder in Thementage, Projektwochen, Exkursionen und Wandertage einfließen.

Unterstützt wurden wir bei unserer Arbeit von Studierenden der Klassischen Archäologie an der Ludwig-Maximilians-Universität München, die sich im Rahmen einer Seminarveranstaltung mit vielen der folgenden Themen auseinandersetzten; sie führten Interviews und arbeiteten redaktionell an den Texten mit. Unser Dank gilt hier vor allem Carina Fitzek, Clara Gutmann, Marisol Lang Navarro, Susanne Poschlod, Julika Rottler, Sandra Sporer und Simon Steinitz. →



Einen grundlegenden Beitrag zu diesem Projekt lieferten Kolleginnen und Kollegen aus der Wissenschaft, die uns mit Rat und Tat zur Seite standen. Genannt seien an dieser Stelle Prof. Dr. Stefan Ritter, Prof. Dr. Rolf Michael Schneider, Apl. Prof. Dr. Michaela Fuchs, Dr. Oliver Hülten, Dr. Johannes Lipps und Dr. des. Thoralf Schröder vom Institut für Klassische Archäologie in München sowie Dr. Ingeborg Kader (Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke München), Dr. Florian Knauf und Dr. Astrid Fendt (Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München), Apl. Prof. Dr. Rupert Gebhard (Archäologische Staatssammlung München), Prof. Dr. Hansgeorg Bankel (Hochschule München), Prof. Dr. Kai Brodersen (Universität Erfurt), Prof. Dr. Martin Langner (Universität Göttingen), Prof. Dr. Vinzenz Brinkmann (Liebighaus Skulpturensammlung Frankfurt am Main), Prof. Dr. Michael Pfanner (Universität Leipzig), Dr. Arnulf Schlüter (Staatliches Museum Ägyptischer Kunst), Dr. Peter Lautzas

(Verband der Geschichtslehrer Deutschland e.V.), Mag. Dr. Christoph Hinker (Österreichisches Archäologisches Institut) und Christine Gundermann (FU Berlin). Für die Überlassung von Bildmaterial für diese nicht-kommerzielle Publikation danken wir besonders: DAI Berlin und Rom (Heinz-Jürgen Beste, Claudia Winterstein, Claas von Barga), *Egmont Ehapa Verlag* (Thea Schellakowsky), *Universal Pictures Germany* (Kathrin Pehle), *Warner Bros.*, *Grapevine Video* (Jason Hardy), *Arbeitsgemeinschaft Fernsehforschung* (Aida Garnikyan), *Cross-Cult-Verlag* (Filipe »Pippo« Tavares), *7reasons* (Günther Weinlinger), *Fotografie Mauer* (Manuel Mauer), *Hinz und Franz - Forschung und Visualisierung München* (Dipl.-Ing. Stefan Franz), *Erich von Däniken-Stiftung* (Ramon Zürcher), *HISTORY* (Dr. Andreas Weinek, Sebastian Wilhelmi), *asisi GmbH* (Ulrike Plüschke) und Historisches Museum der Pfalz Speyer (Susanne Schilz). Herzlich danken wir Leonie Huf für Lektorat und Schlussredaktion.

Wir wünschen viel Vergnügen bei den Begegnungen mit der Antike!



Dr. Tobias Bitterer



Dr. Sascha Priester

## ARCHÄOLOGIE IM ZEITALTER DES INTERNET

### Was hat ein Blog mit Antike zu tun?



Wer online nach „Archäologie“ sucht, findet rund 4.600.000 Webseiten zum Thema. Doch wer stellt die Informationen ein, wer ruft sie ab? Und ist es heute einfacher als früher, an fundiertes Wissen zu kommen?

**A**rchäologie boomt? Beobachtet man die aktuelle Entwicklung der Medien, scheint das Interesse an Geschichte, Archäologie und deren Erforschung groß. Überall findet man Formate, die sich mit archäologischen Themen oder Erd- und Zeitgeschichte befassen – und das längst nicht mehr nur im Buch- oder Zeitschriftenformat oder bei den

öffentlich-rechtlichen Fernsehsendern. Auch Privatsender strahlen aufwendig produzierte Serien wie *Spartacus* oder *Rom* aus. Immer mehr Museen bieten neue Smartphone-Applikationen (kurz: Apps) an, die als Programme zum Herunterladen aus dem Internet (engl. *download*) den Besuchern archäologische Inhalte zeitgemäß und interaktiv vermitteln sollen. →

## Das Internet revolutioniert auch die Archäologie, Forscher werden zu Wissenschaftsbloggern

Kurz zur Definition der verschiedenen Medien: Unter Printmedien versteht man alles, was in gedruckter Form vorliegt – Zeitschriften, Zeitungen, Bücher, Plakate, Flyer oder Aushänge. Davon grenzen sich die sogenannten neuen Medien ab, also jegliche Form von elektronischen und digitalen Informationsmitteln. Die Grenze zwischen diesen beiden großen Medienblöcken ist allerdings nicht unbedingt scharf gezogen. So gibt es Mischformen wie das E-Paper oder E-Zine, digitale Varianten der gedruckten Ausgabe von Zeitungen oder Magazinen.

### Wie unterhaltsam darf die Vermittlung von Archäologie und Geschichte sein?

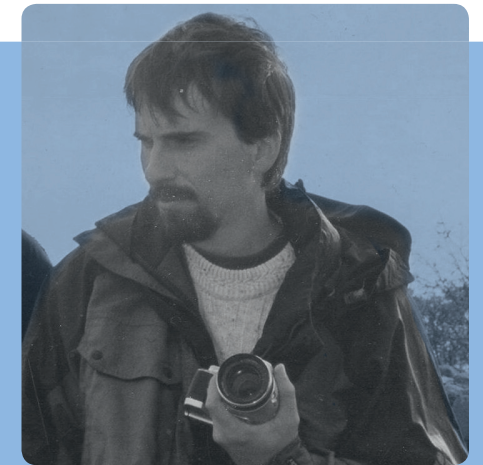
Ein Spezialist für die Präsentation archäologischer Fakten in sogenannten Blogs im Internet ist **Dr. Rainer Schreg**. Der Archäologe, der am Römisch-Germanischen Zentralmuseum in Mainz arbeitet, betreibt auch den *Archaeologik*-Blog, in dem bestimmte Themen für ein breiteres Publikum aufbereitet und diskutiert werden. *Blog* ist eine Wortkreuzung aus den Begriffen *web* und *log*, also eine Art Internet-Tagebuch. „Zu oft werden die neuen Medien im wissenschaftlichen Kontext als uninteressant oder den wissenschaftlichen Normen nicht angemessen abgestempelt“, kritisiert er. Der Blogger sieht ein weiteres Problem darin, dass sich wissenschaftliche Themen, wenn sie denn via Internet kommuniziert würden, oft nur an ein kleines (Fach-)Publikum richteten.

Tatsächlich sind hoch qualitätsvolle, kostenlose Angebote wie etwa die Seite des Deutschen Archäologischen Instituts der breiten Öffentlichkeit bisher wenig bekannt; hier werden laufend aktuelle Nachrichten und Forschungsergebnisse des Instituts und seiner weltweiten Außenstellen präsentiert. Andere Angebote, die archäologische Informationen aufbereiten wie beispielsweise *Archäologie online*, sind selten.

Eine Mischform sind online wie im TV sogenannte Infotainment-Formate – also eine Mischung aus *Information* und *Entertainment* –, die ein breites Publikum erreichen und unterhalten wollen, um Wissen an möglichst viele weitergeben zu können. Rainer Schreg liegt jedoch besonders am Herzen, nicht nur populäre Themen zu besprechen, die auf eine feste Fangemeinde zählen können. „Ich will zeigen, dass Archäologie mehr ist als ausgraben und katalogisieren“. Der Archäologe weiter: „Das Bloggen hat meine Art zu arbeiten verändert“. Oft nutze er einen Blog-Eintrag als Zwischenschritt hin zu einem längeren wissenschaftlichen Artikel. Mit so einem online veröffentlichten „Schnellschuss“ fasse er die ersten Ergebnisse seiner Recherchen zusammen und mache sie so für die interessierte Öffentlichkeit zugänglich. Das sei ihm besonders wichtig. „Es gibt viel zu wenig archäologisches Fachwissen im Internet“, bedauert er. Das müsse sich ändern. Gerade weitere Blogs würde er begrüßen. Während die Nutzung neuer Medien offenbar in der archäologischen Fachwelt auf ein geteiltes Echo stößt, haben spielerisch aufbe-



KOMMENTATOR: Auf seinem Blog informiert Rainer Schreg (rechts) über neue archäologische Entdeckungen und über Ausgrabungsstätten in Krisengebieten



reitete und knappe Wissensvideos im Internet eine riesige Fangemeinde: Beispielsweise bekommt *World History Crash Course* auf dem Videoportal *Youtube* Hunderttausende Klicks und regt zu ausführlichen Diskussionen im Netz an. Dabei ist die Teilnehmergruppe längst akademischen Zirkeln oder archäologischen Fächern entwachsen. In dieser schönen neuen Internetwelt darf jeder mitreden – egal, über welches Wissen er tatsächlich verfügt.

### Universität für alle: Wenn Nicht-Studenten im virtuellen Hörsaal sitzen

Eine ähnliche Entwicklung zeichnet sich auch hinter den einst so hohen Mauern der Universitäten ab. Zündstoff birgt nämlich das Angebot *iTunes U* der Firma *Apple*, das die bisherigen, strengen Ausschlusskriterien der Universität aushebelt: Mit dem neuen Portal kann nun jeder, auch ohne Hochschulzu-

gangsberechtigung oder Einschreibung bei den Fachinstituten, sogar meist kostenlos Vorlesungen international renommierter Universitäten hören. Obendrein bekommt man dazu die Unterlagen auf das eigene mobile Endgerät geliefert – und das in verschiedensten Fachbereichen gleichzeitig. Befürworter dieser Entwicklung loben, dass damit die Lehre auch über den oft und gern kritisierten, vermeintlichen universitären Elfenbeinturm hinaus vermittelt werden kann. Und soll nicht auch eigentlich jedem die Möglichkeit gegeben werden, Universitäten zu besuchen und sich dort aus- und weiterzubilden? Und dies vielleicht sogar ganz losgelöst von Semesterferien und vorlesungsfreien Zeiten? Sehr schnell möchte man nicken, wenn man hier Schlagwörter wie Effizienz und Studienzeitverkürzung scheinbar eingelöst sieht. Dagegen befürchten Kritiker neben der Verletzung alter Universitätsprinzipien wie der Universalität (also der möglichst umfassenden Ausbildung) auch, dass sich die



## Quo vadis, Archäologie? Die schöne neue Medienwelt birgt Chancen und Risiken

Universitätslehre immer mehr in Richtung eines vereinheitlichten Onlinestudiums entwickeln wird. Man könne dann nicht mehr auf die konkreten Probleme und Bedürfnisse des einzelnen Studenten eingehen. Das Leitbild eines umfassenden Präsenzstudiums (einschließlich realer und wirklich kompetenter Ansprechpartner), an dem sich letztlich ja Räumlichkeiten und Lehrpersonal orientieren, würde zugunsten eines Studiums aufgegeben, das nur noch aus standardisierten, online abrufbaren Bausteinen besteht – maximal noch garniert mit Fragechats der Studierenden. Es wird interessant sein, ob überhaupt und in welcher Form darüber eine Diskussion in den Universitäten und den zuständigen Bundesländern geführt wird. Es geht um nichts weniger als die Zukunft der universitären Lehre und das Selbstverständnis der Institution Universität an sich.

### Nicht jedes Thema findet seine Fans – daran ändert auch das Internet nichts

Grundsätzlich ist eine Frage entscheidend: An welche Öffentlichkeit richten sich eigentlich Wissenschaft und Wissenschaftler? Und wie können beziehungsweise müssen diese Zielgruppen erreicht werden? In der archäologischen Fachwelt ist eine einheitliche Haltung dazu noch nicht erkennbar.

„Es ist gewiss an der Zeit, mit der Vermittlung des selbst produzierten Wissens offener umzugehen“, so **Dr. Oliver Hülken**, archäologischer Projektleiter und Stipendiat

der Gerda Henkel Stiftung. „Es ist aber ein Trugschluss der meisten Archäologen, davon auszugehen, dass es ein unendliches Wachstumspotenzial für die Platzierung archäologischer Themen in der Öffentlichkeit gebe – wenn sie denn nur spannend erzählt seien. Vielmehr zeigt die hohe Attraktivität eines ständig wiederkehrenden Themenrepertoires, dass es zwar ein grundsätzliches Interesse an bestimmten archäologischen Themen gibt, ganz sicher aber nicht an allen. Im Internet, wo bloße Klicks immer mehr zum Gradmesser für Erfolg avancieren, lässt sich verfolgen: Rein wissenschaftliche Portale scheitern regelmäßig.“

Zeitgleich wird archäologisches Wissen, aber auch Halbwissen, auf Internetseiten vorgestellt und in Blogs wie Foren diskutiert. Der Überblick über diese Angebote ist längst verlorengegangen. Und es gibt bisher keine Einrichtung, welche die in der Wissenschaft selbstverständliche Qualitäts- und Inhaltskontrolle übernehmen könnte. Ein *Wikipedia*-Artikel mag ausführlich und gut geschrieben sein, ein anderer jedoch nicht. Der Suchende kann sich dabei aber auf die inhaltliche Qualität oder die Kompetenz des jeweiligen Autors nicht verlassen; anders als etwa bei einem redigierten Lexikon, dessen Artikel von Experten geschrieben wurden. Für schnelle Informationen und bei der ersten Recherche sind Angebote wie *Wikipedia* natürlich nützlich, solange man sich ihrer Grenzen bewusst ist. Als vertrauenswürdige Quelle für Schulreferate oder journalistische Texte sind *Wikipedia* & Co. aber nicht zu empfehlen.



KOMMUNIKATOR: Der Archäologe Olver Hülken (Mitte) hat zu seinen Forschungen in der heutigen Türkei die Facebook-Seite *Kibyralis-Projekt* eingerichtet, um über seine Aktivitäten fortlaufend zu informieren

Schwierig wird es beim Bewerten des Faktengehalts auch dort, wo historische Realität und Fiktion bewusst verschmelzen sollen. Das gilt für historische TV-Serien, Romane, Comics oder auch so manchen Zeitschriftenartikel. Die Faktengenauigkeit ist hier – wie im Internet – oft nur dem Autor überlassen. Es gibt keine verbindlichen Regeln, wie viel der Fantasie entspringen darf und wie viel auf Quellen zurückzuführen sein muss. Der nur einsam vor sich hin forschende Wissenschaftler im Elfenbeinturm – um ein in

seiner Pauschalität schon immer falsches Klischee zu bedienen – ist im Zeitalter des Internet ein Auslaufmodell. Die Vermittlung von Forschungsergebnissen an eine breite Öffentlichkeit muss zunehmend zu einer archäologischen Kernkompetenz werden. Allerdings darf der Qualitätsbegriff für die wissenschaftliche Arbeit nicht verwässert werden. Sie zu bewahren ist eine der fundamentalen Kernkompetenzen des Wissenschaftlers, gerade in der multimedialen Belieblichkeit unserer Tage.

### WEBLINKS ZU DIESEM KAPITEL

[www.archaeologik.blogspot.de](http://www.archaeologik.blogspot.de) • [www.dainst.org](http://www.dainst.org) • [www.archaeologie-online.de](http://www.archaeologie-online.de)



## WISSENSMAGAZINE UND FACHBÜCHER

## Augustus, Nofretete &amp; Co. als Coverstars



**Journalisten erzählen für Leser aus allen Generationen spannende Geschichten zu Geschichte und Archäologie. Zeitschriftenmacher und Buchverleger erklären uns ihr Geschäft mit der Wissenschaft**

So vielfältig die Medien sind, die sich mit Archäologie beschäftigen, so vielfältig ist auch der Printmarkt zu diesem Themengebiet. Die Feuilletons und Wissensressorts der Tages- und Wochenzeitungen wie auch Zeitschriften (unter anderem *Stern*, *National Geographic*, *DER SPIEGEL*, *GEO*) drucken regelmäßig Artikel über Historie und Archäologie. Dazu

kommen zeitschrifteneigene geschichtlich ausgerichtete Ableger dieser Marken wie *DER SPIEGEL Geschichte*, *GEO Epoche* oder *Zeitgeschichte*. Weitere populäre Titel sind Geschichtsmagazine, beispielsweise *P.M. HISTORY*, *G/Geschichte* und *Damals*. Bei aller Unterschiedlichkeit der Formate: Einige Themen werden öfter präsentiert als andere. **Cay Rademacher**, langjähriger Ge-

schäftsführender Redakteur bei *GEO Epoche*, dazu: „Wir haben eine Grundflughöhe von Leuten, die das Heft immer kaufen und dann merkt man eben, dass bestimmte Themen über diese Stammleserschaft hinaus sehr populär sind. Das ist einmal generell die deutsche Geschichte, vom Mittelalter über die Weimarer Republik bis zur Nachkriegszeit. Dann sind auch ferne Kulturen

bestimmte Trendthemen gibt, weist aber darauf hin, dass „gerade durch diese Trends auch wieder eine Flaute entstehen kann, wenn ein Thema zu oft behandelt wird“. Aktuell sei dies beispielsweise bei den alten Römern der Fall, die in den Medien in der letzten Zeit etwas zu viel Aufmerksamkeit bekommen hätten. Dafür steige gegenwärtig das Interesse am prähistorischen Menschen

## Wie im Internet hat der Antikefan auch am Zeitschriftenregal die Qual der Wahl

sehr beliebt wie das antike Griechenland und das alte China. Und was äußerst populär ist, sind Themen rund um den Komplex Religion. Unsere Hefte über die Geschichte des Buddhismus oder des Judentums waren sehr erfolgreich. Und das erfolgreichste Heft, das wir jemals gemacht haben, war das über die Germanen. Damit haben wir gleich zwei Zielgruppen zufriedengestellt: Die, die an deutscher Geschichte interessiert sind, und die, die sich für alte Kulturen begeistern.“

### Welche Themen aus der Antike sind heute überhaupt noch von Interesse?

Einen anderen Bereich des Printmarkts zur Archäologie decken Fachbuchverlage mit einschlägigen Publikationen ab. Dazu gehört auch *Nünnerich-Asmus Verlag & Media*, der von der Archäologin **Dr. Annette Nünnerich-Asmus** geleitet wird. Sie bestätigt, dass es

und an der Steinzeit wieder an. Besonders gefragt sind laut Annette Nünnerich-Asmus auch *Cross-Over*-Themen, die Altes mit Neuem verbinden: „Um ein Beispiel zu nennen: ‚Kindheit von der Antike bis heute‘ oder ‚Alter von der Antike bis heute‘. Das Altern wird bei uns allerdings von manchen Menschen eher negativ konnotiert. Wer beschäftigt sich schon gerne mit dem Altern? Aber dann ist es an uns, aufzuzeigen, dass das Alter in der Antike einen viel höheren Stellenwert hatte. Der Alte war gleich der Weise. Das ist heute ein großes und aktuelles Thema.“

Aber wer sind eigentlich die Leser, die sich durch die Biographien und Bauten längst vergangener Epochen schmökern? Wer ist die Zielgruppe von populär aufbereiteter Archäologie? Nach einer Umfrage der *Antike Welt*-Redaktion von 2011 ist der Leserstamm der Zeitschrift größtenteils männlich und zu mehr als neunzig Prozent über 35 Jahre alt. *GEO Epoche* besitzt laut Cay Radema-



KREATIVE: Der Redakteur Cay Rademacher (oben) arbeitet auch als Roman- und Sachbuchautor, die Archäologin Annette Nünnerich-Asmus (rechts) leitet einen altertumswissenschaftlichen Fachverlag



cher einen Leserstamm, der durchschnittlich ebenfalls über 35 Jahre alt ist – wobei sich die gesamte Bandbreite der Leserschaft vom Sechzehnjährigen bis zum Rentner erstreckt. Die Käufergruppe seines Magazins kennt er als „insgesamt gut ausgebildete, gut verdienende Gruppe“. Bei *P.M. HISTORY* ist laut Verlagsangaben rund die Hälfte der Leser zwischen 20 und 49 Jahre alt und hat Abitur oder einen höheren Bildungsabschluss.

#### Wer auf Zukunft setzt, muss im Print und mit digitalen Angeboten sichtbar sein

Wie finanzieren sich die Printmedien in einer Zeit, in der Informationen im Internet schnell und kostenfrei zu haben sind – in einer Zeit,

in der die Informationsdichte vieler Webseiten in direkter Konkurrenz zu Zeitschriften steht? Die Hoffnung der Unternehmen sind kostenpflichtige Inhalte ihrer Geschichts- und Archäologie-Marken im Internet – Stichwort: *paid content*. Viele Verlage betreiben diese Angebote für ihre Printmarken bereits national wie international mit unterschiedlichem Erfolg; sie versuchen so, die sinkenden Verkaufszahlen am Kiosk und wegbrechende Anzeigenerlöse zu kompensieren. Ob dieses Modell auch für Special-Interest-Zeitschriften im archäologisch-historischen Bereich Früchte tragen wird, muss sich zeigen.

Annette Nünnerich-Asmus bekräftigt in diesem Zusammenhang die grundsätzliche Relevanz von gut recherchierten und seriösen

Inhalten: „Je präziser man sich wie eine Insel in diesem weiten Meer der Publikationen deutlich macht und diese Nische sauber pflegt, desto mehr Aufmerksamkeit erregt man irgendwann. Gerade dieses Fokussieren in dieser Flut von Interessen, die man für sich selbst zu selektieren versucht, wird dazu führen, dass *special interest* sich bei den Menschen weiter ausbilden wird.“ Sie beschränkt sich in ihrem Verlag nicht nur auf die klassischen gedruckten Buchvarianten, sondern bietet darüber hinaus verschiedenste Endmedien für Inhalte an – wie Apps, Präsentationen auf interaktiven Displays, LED-Wänden und Tablets.

Wer sich vielleicht schon zu Schul- und Studienzeit dafür interessiert, im Printmedienbereich zu arbeiten, sollte bedenken: Abgesehen von fachspezifischem Wissen ist es wichtig, die unterschiedliche Arbeitsweise – einerseits im akademischen Betrieb, andererseits in Zeitschriften und Verlagen zu verstehen. Genauso wichtig ist eine gute, allgemein verständliche ‚Schreibe‘, die man in Praktika oder Volontariaten bei Verlagen und Redaktionen erlernen und verbessern kann. Auch wenn die Zeiten für Wissenschaftsjournalismus gegenwärtig alles andere als einfach sind, kann nur guter Nachwuchs gewährleisten, dass es auch künftig einen qualitativ hochwertigen Journalismus für die Vermittlung von Archäologie und Geschichte geben wird.

#### WEBLINKS ZU DIESEM KAPITEL

[www.spiegel.de](http://www.spiegel.de)  
[www.pm-magazin.de](http://www.pm-magazin.de)  
[www.nationalgeographic.de](http://www.nationalgeographic.de)  
[www.g-geschichte.de](http://www.g-geschichte.de)  
[www.zabern.de/aw](http://www.zabern.de/aw)  
[www.damals.de](http://www.damals.de)  
[www.aid-magazin.de](http://www.aid-magazin.de)  
[www.geo.de](http://www.geo.de)  
[www.zeit.de](http://www.zeit.de)  
[www.na-verlag.de](http://www.na-verlag.de)

#### Verkaufszahlen

Der Verkaufserfolg der Geschichtszeit-schriften am Kiosk und bei den Abonnenten variiert ebenso wie deren Seitenumfang und Preis: Für das **2. Quartal 2013** meldete die zweimonatlich erscheinende, monothematische *GEO Epoche* 135.882 verkaufte Exemplare (davon 41.522 Abonnenten), gerechnet ohne Zweitverkauf älterer Ausgaben. *DER SPIEGEL Geschichte*, der auch sechsmal im Jahr erscheint und jeweils ein historisches Themenfeld aufbereitet, verkaufte 118.267 Ausgaben (davon 16.477 Abonnenten). Die monatlich erscheinenden populärwissenschaftlichen und multithematischen Formate *P.M. HISTORY* und *G/Geschichte* fanden 48.549 Käufer (davon 17.280 Abonnenten) bzw. 24.497 Käufer (davon 16.205 Abonnenten).

Eine noch spitzere Zielgruppe erreichen archäologische Fachzeitschriften: So veröffentlicht die *Antike Welt*, die sechsmal im Jahr erscheint, keine Verkaufszahlen. Nach eigenen Angaben erscheint sie mit rund 12.000 Druckexemplaren, die zwischen 20.000 und 30.000 Leser erreichen – wobei die Leserschaft meist um ein Mehrfaches höher ist als die tatsächliche Käuferschaft der Printprodukte, weil jede Ausgabe immer von mehreren Lesern genutzt wird. Zwar sind die Verkaufszahlen einzelner Geschichtszeitschriften hoch, doch insgesamt befindet sich der Markt aktuell in schwierigem Fahrwasser: Beispielsweise haben *P.M. HISTORY* und *G/Geschichte* innerhalb eines Jahres – im Vergleich zum zweiten Quartal 2012 – rund 12 beziehungsweise 17 Prozent ihrer monatlich verkauften Auflage verloren. Titel wie *GEO Epoche* oder *DER SPIEGEL Geschichte* traf es zum 4. Quartal 2013 hart: Innerhalb eines Jahres büßten sie rund 28 beziehungsweise 41 Prozent ihrer verkauften Auflage ein. (Zahlen laut [www.ivw.eu](http://www.ivw.eu))

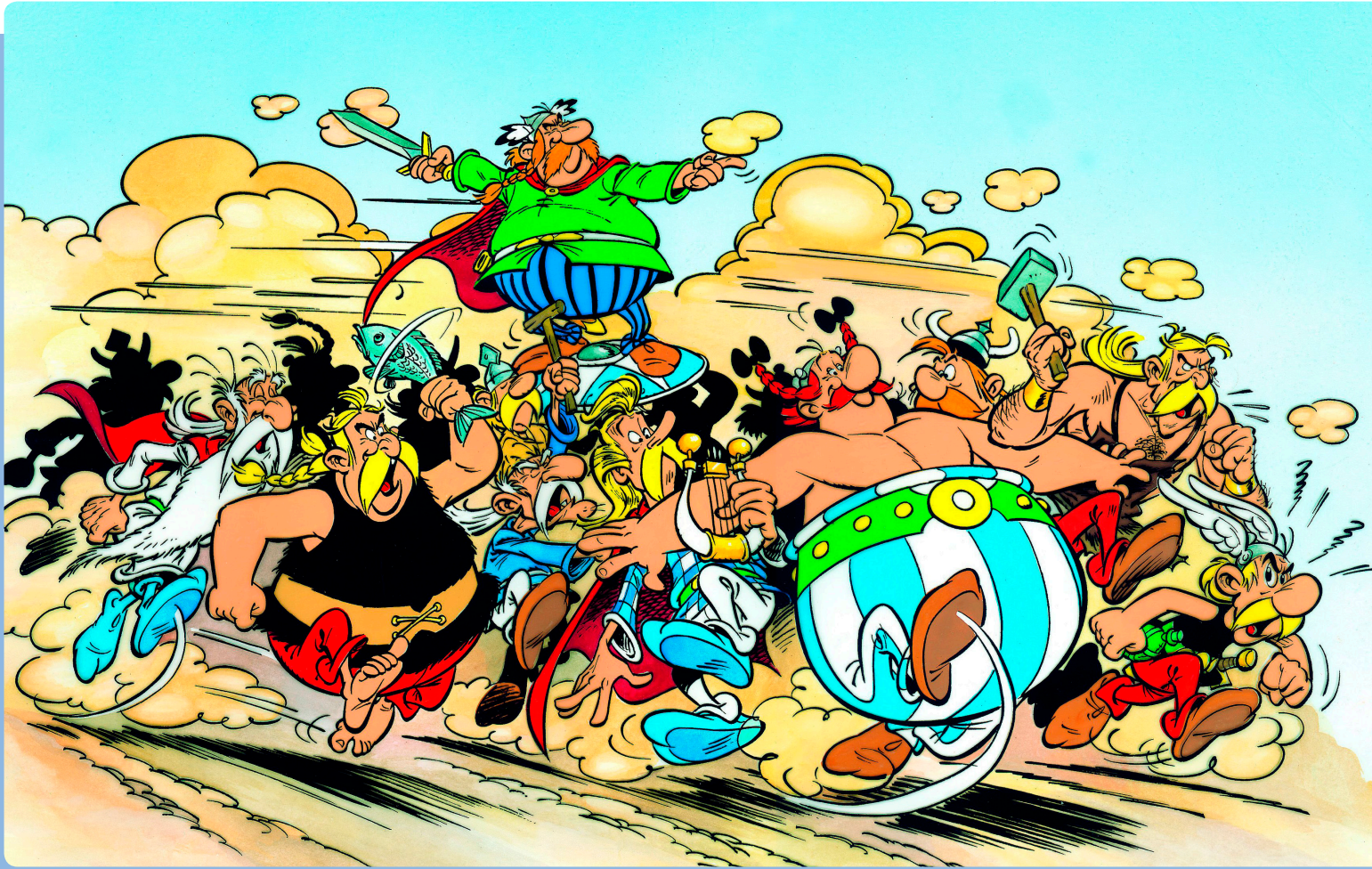
## Qualität und Originalität allein sind keine Garanten für Erfolg im Printjournalismus



# ANTIKE IM COMIC, TEIL I

## Asterix und Caesars Gallischer Krieg – Fiktion und historische Realität

Seit 50 Jahren sind die Abenteuer der unbesiegbaren Gallier bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen ein Riesenerfolg – und auch ein Medium, das archäologische und geschichtliche Fakten unterhaltsam vermittelt



Wir schreiben das Jahr 1959 n. Chr. Das Römische Reich ist längst Geschichte. Das ganze Römische Reich? Ja. Nur ein kleiner Comic-Gallier erblickt das Licht der Welt in dem französischen Jugendmagazin *Pilote*: Asterix. Die Fortsetzungsgeschichte über den tapferen Krieger, der sich zur Zeit Caesars mit List, Humor und Zauberspruch dem übermächtigen Imperium der Römer widersetzt, entstammt der Feder des Zeichners Albert Uderzo (geboren 1927) und dem Wortwitz des Texters René Goscinny (1926–1977). So erfolgreich war die Serie, dass schon zwei Jahre später das erste von bislang 35 Alben erschien. Nach dem Tod Goscinny's machte Uderzo alleine weiter. *Asterix* wurde bisher in über hundert Sprachen und Dialekte übersetzt und verkaufte rund 300 Millionen Exemplare. Eine kleine kulturgeschichtliche Note am Rande: In Deutschland veränderten die *Asterix*-Comics die Einstellung gegenüber Comics im Allgemeinen drastisch. Früher wurden Comics als ‚Schundliteratur‘ betrachtet, aber *Asterix* bewirkte eine intellektuelle Aufwertung des Genres. Weniger bekannt ist: Die erste deutsche, sehr freie Bearbeitung der Abenteuer übernahm seit 1964 der Comic-Verleger Rolf Kauka (auch bekannt durch die Figuren *Fix und Foxi*). Die Deutschen lernten Asterix zunächst unter einem anderen Namen kennen: als „Siggi“, der mit seinem wohlbeliebten Freund „Babarras“ im Germanendorf „Bonhalla“ wohnte. Nach kurzer Zeit entzogen die französischen Ur-



## Einst waren die Kelten und Gallier tatsächlich der Angstgegner von Griechen und Römern

heber, die auch aufgrund von westdeutschen politischen Anspielungen die Werktreue in Gefahr sahen, Rolf Kauka die Rechte. Seit-her sind die Gallier auch in der deutschen Version wieder Gallier.

Das 35. Album, das im Oktober 2013 erschien (*Asterix bei den Pikten*), ist das erste, bei dem Albert Uderzo nicht mehr federführend war, und das von einem neuen Team – dem Zeichner Didier Conrad und dem Texter Jean-Yves Ferri – geschaffen wurde. Die Comic-Abenteuer erscheinen im Berliner Egmont Ehapa Verlag.

Was an den Comics echte historische Realität und was erfunden ist, haben namhafte Altertumswissenschaftler in mehreren, sehr lesenswerten Veröffentlichungen festgehalten: der Althistoriker **Prof. Dr. Kai Brodersen** (*Asterix und seine Zeit. Die große Welt des kleinen Galliers*, 2001) und die niederländischen Geschichtsforscher **René van Royen** und **Sunnya van der Vegt** (*Asterix – Die ganze Wahrheit*, 2007).

Besonders lustig wirken für kleine wie große Comicfans die Namen der gezeichneten Gallier. Dabei gibt es moderne Wortschöpfungen wie bei dem auf seinen Profit schielenden Fischhändler Verleihnix, bei dem Dorfältesten Methusalix – in fast ähnlich hohem Alter wie der biblische Methusalem – oder bei dem auf Souveränität bedachten Häuptling Majestix. Asterix könnte sich aus dem griechischen „Asteriskos“ ableiten und „Sternchen“ bedeuten. Die Endung *-rix* an sich ist allerdings tatsächlich keltisch. Dieses Suffix bedeutet so viel wie „König“ (lat. *rex*). Ein be-

rühmtes Beispiel aus der Geschichte ist der Gallierfürst Vercingetorix, der Gegenspieler Iulius Caesars im historischen Gallischen Krieg (58 – 51/50 v. Chr.), von dessen Brutalität so gar nichts in die Leichtigkeit der Comic-erzählung einfluss.

Auch der Name Obelix hat einen eigenen Hintergrund: Er spielt möglicherweise mit dem Begriff „Obelisk“. Schließlich trägt der beleibte und starke Gallier oft einen riesigen Hinkelstein, der – in sehr freiem Vergleich – an die monolithischen Obeliken im Alten Ägypten erinnert, die von den alten Griechen durchaus ein wenig ironisch als „Bratspießchen“ bezeichnet wurden. Auch kurios: Der ganz ähnlich klingende Name Obbelexxus ist auf einem antiken südgallischen Votivblech überliefert. Allerdings wissen wir nicht genau, wann und wo das Objekt hergestellt wurde. Das Stück hatten die germanischen Alemannen im dritten Jahrhundert n. Chr. auf römischem Gebiet erbeutet – dann aber bei einem Gegenschlag der Römer während der Rheinüberquerung im Fluss verloren. Dieses „Obbelexxus-Blech“ ist heute im Historischen Museum der Pfalz Speyer ausgestellt.

Apropos Krieg: Tatsächlich trugen auch die Gallier der Antike runde, eiserne Helme. Der griechische Geschichtsschreiber Diodor, der im ersten Jahrhundert v. Chr. lebte, berichtet, dass diese oft mit Hörnern und Tierköpfen verziert waren. Ob allerdings auch Federn oder sogar ganze Flügel wie bei Asterix die Helme schmückten, ist unbekannt.

Die antiken wie auch die fiktiven Gallier teilen einen ganz besonderen ‚Helm-Tick‘: In



TROUBADIX ist der feierfreudige Dorfbarde - den nur leider niemand singen hören möchte

MIRACULIX genießt als weises Mitglied der Druidenkaste bei Galliern und Römern höchsten Respekt

MAJESTIX versucht sich im Dorf als mächtiger Lokalherrscher zu inszenieren, zuhause gehorcht er seiner Ehefrau

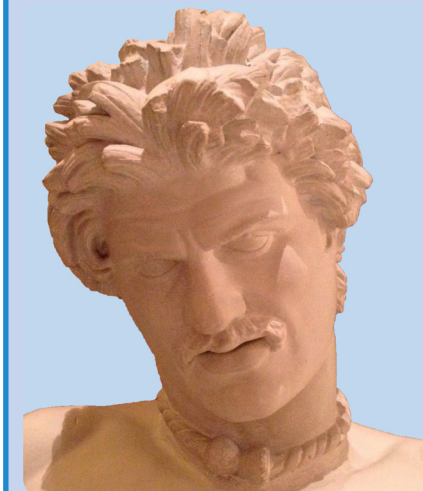
VERLEIHNIX zeigt das aufbrausende Temperament, das antike Quellen den Kelten zuschreiben

AUTOMATIX ist für die berühmte gallische Waffen- und Schmiedekunst zuständig

OBELIX fällt als Kind in den Zaubertrank und ist seitdem der stärkste Mann im Dorf

### Gallier oder Kelten?

Antike griechische Autoren wählten als Bezeichnung für die Stämme, die von der Mittelmeerküste bis zu den Quellen der Donau siedelten, einen Sammelbegriff: *kéltoi*. Bei den Kelten handelte es sich also nicht um ein Volk oder eine Nation im modernen Sinn, sondern um Gruppen, die eine ähnliche Kultur hatten.



ZEITZEUGE: König Attalos I. ließ auf der Akropolis von Pergamon (Bergama, Türkei) um 225 v. Chr. ein Siegesmonument errichten. Es war mit Statuen von Galliern geschmückt – der Volksstamm, gegen den der Herrscher erbitterte Kämpfe führte. Von diesen Figuren sind antike römische Kopien erhalten wie der sogenannte Sterbende Gallier (Detail oben), der in den Kapitولينischen Museen in Rom ausgestellt ist

Oft wird heute der durch Caesar berühmt gewordene Begriff „Gallier“ gleichbedeutend verwendet, wenn man von den keltischen Stämmen spricht, die im antiken Gallien lebten – eine Region, die in etwa die modernen Staaten Frankreich, Belgien und Teile der Schweiz umfasste. „*Gallia est omnis divisa in partes tres, quarum unam incolunt Belgae, aliam Aquitani, tertiam qui ipsorum lingua Celtae, nostra Galli appellantur.*“ (*De bello Gallico* 1,1)

## Comicheld Obelix hatte einen Namensvettern, den wir aus einer antiken Inschrift kennen

*Asterix als Gladiator* behält Obelix von jedem römischen Legionär, den er besiegt hat, den Helm – um das Stück als Beweis bei einem Wettbewerb gegen Asterix einzusetzen. Es geht darum, am Ende des Zweikampfs nachweisen zu können, wer von beiden die meisten Legionäre verprügelt hat. Diese amüsante Episode beruht auf antiker Realität: Livius (um 59 v. Chr. – 17 n. Chr.) überliefert in seinem Werk *Römische Geschichte*, dass die Gallier gerne die Rüstungen und Waffen ihrer Feinde sammelten, um damit große Stapel auf den Schlachtfeldern zu errichten. Diodor verdanken wir auch eine Beschreibung gallischer Kleidungsstücke: bunte, gestreifte und karierte Hemden, Hosen und Mänteln – Informationen, die Albert Uderzo etwa bei der Figur des Obelix mit dessen weiß-blau gestreifter Hose umsetzte. Auch

die langen Haare und Schnurrbärte sind historisch überliefert. Der Druiden des kleinen gallischen Dorfes, Miraculix, ist in den *Asterix*-Geschichten häufig auf Bäumen anzutreffen, um Misteln für den Zaubersaft zu schneiden und damit seine Gallier unbesiegbar zu machen. Plinius der Ältere (ca. 24 – 79 n. Chr.) überliefert in seinem enzyklopädischen Werk zu Naturgeschichte und -kunde *Naturalis Historia*, dass Misteln wirklich zur Herstellung von Arzneien verwendet wurden. Er schreibt auch, dass die Druiden weiße Gewänder trugen und sie die Misteln mit goldenen Sicheln schnitten – so wie Miraculix im Comic! Und der stimmgewaltige, aber eben nicht besonders talentierte Dorf-Troubadour Troubadix – seine Stammeskollegen empfinden seinen Gesang als derartige Qual, dass er nur selten singen darf – dilettiert an einem

EWIGE JUGEND: Asterix ist in den letzten fünf Jahrzehnten nicht gealtert, hat sich seit den ersten Abenteuern aber optisch weiter entwickelt



ARCHÄOLOGISCHER BELEG:  
Im Historischen Museum der Pfalz  
Speyer ist ein gallisches Weihge-  
schenk zu besichtigen, in das der  
Name Obbelexus eingraviert ist

ARCHÄOLOGISCHES ZITAT:  
Jahrtausende vor dem Gallischen  
Krieg wurden in Nordfrankreich  
während der sogenannten Megalith-  
kultur lange und kolossale Steinreihen  
und -kreise errichtet. Die Hinkel-  
steine, die Obelix auch mal gerne  
verschenkt, spielen auf diese  
Monumente an



### Was ist ein Comic?

Die Historikerin **Christine Gundermann** (Foto rechts, *Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht*, 2007) analysiert: „Der Comic ist ein eigenständiges Medium, das durch bildliche oder andere Zeichen charakterisiert wird, die zu räumlichen Sequenzen angeordnet sind. Ein Comic ist dann als solcher zu bezeichnen, wenn er unter diesem Namen publiziert worden ist und Informationen vermitteln und ästhetische Wirkungen beim Betrachter erzeugen soll.“ Weiterhin muss ein Comic aus Text, Bild und Symbol bestehen. Da Comics Massenmedien sind, gibt es sie in verschiedenen Genres und Ausführungen; dies gilt auch für Geschichtcomics.

Ausgehend von der Art, wie der jeweilige Comic mit Geschichte umgeht, hat Christine Gundermann unterschiedliche Gruppen zusammengestellt. *Asterix* gehört demnach zu mehreren Gruppen zugleich: Zunächst ist er – wie jeder Comic – ein „Quellencomic“; das bedeutet, er spiegelt die Zeit wieder, in der er verfasst wurde. Außerdem gehört er zu den „Comic-Geschichtsgrotesken“, die aktuelle Lebensumstände an mehr oder weniger historischen Schauplätzen ironisch darstellen. Was *Asterix* zudem zu einer „historisierenden Abenteuer-Imagination“ macht: Der Plot spielt auf einer historischen Bühne, ist aber nicht weiter mit den Zeitumständen verzahnt; meist ist die vordergründige Handlung frei erfunden. Oft sind die Abenteuer des kleinen Galliers aber auch ein „Comic-Epochalepos“; nämlich dann, wenn historische und erfundene Ereignisse miteinander verbunden und Plot sowie Zeitumstände miteinander verzahnt sind.



In den *Zeithistorischen Forschungen* erklärte Christine Gundermann jüngst die Rolle von *Asterix* im Bildungsbereich: „Entscheidend für die einzigartige Nutzung einer solchen Comicserie in Bildungsangeboten scheinen folgende Merkmale gewesen zu sein: Erstens ermöglichte es die enorme Popularität bei jugendlichen Lesern und Leserinnen, den Comic als Motivationshilfe in Lernsituationen zu verwenden. Zweitens ließen die Simulation von Hochkultur durch die lateinischen Zitate, Kunstzitate sowie das scheinbar historische Setting und ein damit verbundenes komisches, aber konservatives Geschichtsverständnis den Comic ideal zur Vermittlung historischer und kulturell anerkannter Inhalte erscheinen. Drittens entsprach der Comic trotz seines vermeintlichen Bildungsanspruchs der gängigen Vorstellung einer ‚lustigen Geschichte für Kinder‘ sowie dem Klischee, das poplärkulturferne Schichten von dem Medium hatten, und löste damit wenig Berührungängste aus.“

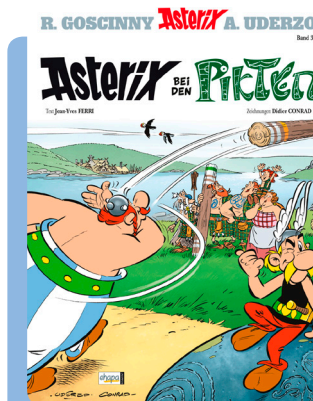
### Im aktuellen Asterix-Band reisen die Gallier an die Nordgrenze des Römischen Imperiums

durchaus antiken Zupfinstrument: der Leier beziehungsweise Lyra.

Wie sieht es bei Majestix aus, dem Häuptling des Dorfes, der allen Befehle erteilt, selbst aber meist unter dem Pantoffel seiner Gemahlin Gutemine steht? Er gibt in Gefahrensituationen immer das Bonmot zum Besten, dass die Gallier nichts zu befürchten haben – außer, dass ihnen „der Himmel auf den Kopf fallen“ könnte. Diesen Spruch haben sich jedoch nicht Goscinny und Uderzo ausgedacht; die *Asterix*-Väter zitieren hier ein ganz konkretes historisches Ereignis: Als der makedonische König Alexander der Große im Jahre 335 v. Chr. auf keltische Urahnen von Vercingetorix & Co. traf, soll der wissbegierige und sicherlich überdurchschnittlich selbstbewusste Eroberer die tap-

feren Krieger gefragt haben, wovor sie denn Angst haben. Einer antwortete: „Wir fürchten nichts, als dass uns der Himmel auf den Kopf fallen könnte!“ Offenbar hätte Alexander sich geschmeichelt gefühlt, wenn die Krieger vor ihm Angst gehabt hätten. Doch um ihn nicht zu kränken, fügte der diplomatisch versierte Gallier hinzu, dass sie auf Erden nichts so zu schätzen wüssten, wie die Freundschaft eines Mannes, wie er einer sei. Alexander war zufrieden und beeindruckt.

Selbstverständlich waren auch die Römer im Comic ein geeignetes Feld für Forscher, um Fiktion und Realität miteinander zu vergleichen: Der gefährlichste Feind der Gallier ist in der Antike wie im Comic Iulius Caesar (100–44 v. Chr.). Von ihm erhaltene Porträts vermitteln – wie alle Porträts aus der Antike –



IN SCHOTTLAND verbünden sich Asterix und Obelix in ihrem 35. Abenteuer, das am 24. Oktober 2013 erschien, mit den ebenso unbeugsamen Pikten im Kampf gegen die Römer und vereiteln zugleich eine lokale Stammesintrige





## Die Comic-Fassung lässt leicht vergessen, wie brutal der Gallische Krieg in Wirklichkeit war

nur, wie der Dargestellte gezeigt werden wollte, aber nie, wie er wirklich ausgesehen hat. Auch die Caesarporträts sind deshalb keine Porträts, die wir wie Fotos als naturgetreue Abbildung der Realität verstehen dürfen – auch wenn einem die in der späten Republik und frühen Kaiserzeit geschaffenen, energisch-militärisch wirkenden Caesarköpfe noch so realistisch erscheinen. Ein echtes biografisches Detail scheint jedoch das schütterere, bei den Porträts in Locken nach vorn gekämmte Haar zu sein. So erzählt der Geschichtsschreiber Sueton (um 70 – 122 n. Chr.), der seine Leser in den *Kaiserbiographien* auch mit Skandalen und Klatschgeschichten unterhalten will: „Die Entstellung durch die Glatze

aber verdross ihn sehr, war sie doch dankbares Objekt für die Witze seiner Widersacher, wie er oft erfahren musste. Daher hatte er sich angewöhnt, die spärlichen Haare von dem Scheitel nach vorne zu kämmen.“ (*Divus Iulius* 45, 2)

Diese Frisur trägt Caesar auch bei *Asterix* – wo er zwischen Charme und Cholerik pendelt, vermeintlich geniale Ideen von sich gibt, mit Wortwitz besticht, um dann wieder den gnadenlosen Despoten zu geben.

Der Comic-Diktator macht durch die Leichtigkeit und Vielschichtigkeit seiner Figur Lust darauf, mehr über den historischen Caesar zu erfahren.



**PRÜGELKNABEN?**  
Caesars Legionäre waren eine übermächtige Kampfmaschine. Bei *Asterix* sind sie die Verlierer



**CAESARS IDEALBILD:**  
Vermutlich noch zu Lebzeiten entstand dieses Porträt, das der Herrscher wohl selbst abgesegnet hat. Das schütterere Haar, der dünne, faltige Hals und die Alterszüge finden sich auch auf Münzdarstellungen Caesars wieder. Der in Tuscolum gefundene Kopf ist heute in Turin ausgestellt

**CAESARS COMICBILD:**  
Der Feldherr will in der *Asterix*-Serie und deren Verfilmungen die Gallier mit allen Mitteln unterwerfen. Da er aus militärischen Rückschlägen lernt, versucht er es mit Intrigen (*Streit um Asterix*), den Verlockungen der Zivilisation (*Die Trabantenstadt*) oder auch mithilfe von Verbündeten (*Der Kampf der Häuptlinge*). Er hegt aber auch Sympathie für seine widerspenstigen Feinde, die ihm gelegentlich sogar helfen, sich an der Macht zu halten



WEBLINKS ZU DIESEM KAPITEL

[www.asterix.de](http://www.asterix.de) • [www.ehapa.de](http://www.ehapa.de) • [www.ehapa-comic-collection.de](http://www.ehapa-comic-collection.de)

## INTERVIEW

## Was denken zwei Asterix-Spezialisten über...

### ...die Zielgruppe?

Kai Brodersen ist der Überzeugung, dass *Asterix* mehr als nur eine Zielgruppe anspricht: „Kinder, die sich über die Klopereien freuen, ebenso wie gebildete Erwachsene, die beispielsweise die Text- und Bildzitate verstehen und den Geist der 68er goutieren“. Dass zwei Zielgruppen zugleich angesprochen werden und „das für die jeweils andere Gedachte einfach ausblenden können“, sei das Geniale dabei. Thea Schellakowsky sieht die Altersspanne „von acht Jahren bis unbegrenzt“.

### ...die Verkaufszahlen und die neuen Asterix-Zeichner?

Nach wie vor gibt es die große Nachfrage nach *Asterix*. Kai Brodersen bewertet die Comics – „bis auf die ganz neuen Hefte“, die einen „über 50 Jahre alten Gaul“ reiten – als „Klassiker außer Konkurrenz“. Er hält den Erfolg für „unabhängig von neuen Zeichnern“. Thea Schellakowsky betont, dass das aktuelle *Asterix*-Album ein „klassisches Reiseabenteuer“ ist, bei dem sie sich „viele neue und ‚alte‘ Fans erhofft“. Außerdem habe Uderzo mit den neuen Autoren „würdige Nachfolger gefunden“ – was den Erfolg der Serie weiterhin sichern werde.

### ...Chancen und Defizite von Asterix?

Eine Chance sei, dass *Asterix* dazu einlädt, „sich mit der Antike zu beschäftigen“, meint Kai Brodersen. Defizite finden sich, seiner Einschätzung nach, keine, da die Hefte „bewusst auch mit Anachronismen spielen“. Auch Thea Schellakowsky fällt es schwer, Defizite zu finden. Sie sieht die Aufnahme gerade der Bände in lateinischer Sprache an Schulen als Chance, mit der „die Kinder spielerischer an eine antike Sprache herangeführt werden können“.



**Prof. Dr. Kai Brodersen**

Professor für Alte Geschichte  
und Antike Kultur in Erfurt und  
Autor des Buches

*Asterix und seine Zeit.*

*Die große Welt des kleinen Galliers*



**Thea Schellakowsky**

Pressereferentin für die  
deutschen *Asterix*-Ausgaben  
(ECC & EMA EGMONT  
Verlagsgesellschaften mbH)



## ANTIKE IM COMIC, TEIL II

## Frank Millers Bestseller 300 und seine umstrittene Version der Perserkriege

Der bunte Strauß von Antike-Comics enthält auch eine dunklere Blume. Der US-amerikanische Comiczeichner und Autor Frank Miller (geboren 1957) ist unter anderem für eine 13-bändige Gewaltorgie berühmt-berüchtigt, die von 1991 bis 2000 veröffentlicht wurde: *Sin City*. Der gleichnamige Film aus dem Jahr 2005 – unter der Regie von Robert Rodriguez, Hollywoods Kultfilmer Quentin Tarantino und Frank Miller selbst – rief nicht nur Begeisterung bei Fans von Erwachsenencomics hervor, sondern auch Kritik an der unmotivierten Brutalität der Handlung und Bilder. Wie für viele Künstler bedeuten auch für Frank Miller die Anschläge vom 11. September 2001 und das Trauma islamistischen Terrors ein Ereignis, das ihre Arbeit unmittelbar beeinflusst. Stichworte wie der moderne ‚Kampf der Kulturen‘ verbinden sich bei Frank Miller mit seinem Interesse für einen ganz alten ‚Ost-West-Konflikt‘: die ‚Perserkriege‘. Diese bezeichnen den Kampf der griechischen Stadtstaaten, die sich im fünften Jahrhundert v. Chr. gegen das eigentlich übermächtige Perserreich zur Wehr setzten, um ihre Unabhängigkeit und Freiheit zu verteidigen. Auf dieser Grundlage entstand sein 1998 erschienener Comic *300*: Millers Version der Schlacht bei den Thermopylen 480 v. Chr., als der Spartanerkönig Leonidas mit dreihundert Spartanern einen Engpass blockierte, um das nach Zentralgriechenland vorrückende Perserheer aufzuhalten – und dafür bis zum letzten Mann kämpfte. Dieses Drama wird schon seit dem Altertum hero-

Im fünften Jahrhundert v. Chr. wehrten die Griechen mehrfach persische Angriffe ab – ein oft erzähltes Kapitel der Weltgeschichte. Neu ist, dass gerade Jugendliche sich wieder dafür interessieren, dank Comic und Kino







AUFTAKT: Im Jahr 480 v. Chr. fordert der persische Großkönig Xerxes die bedingungslose Unterwerfung der griechischen Städte. In Sparta treten seine Gesandten bereits als neue Herren auf (Filmszenen aus 300, USA 2006)

isch erklärt. Laut dem Dichter Simonides von Keos (557/556 – 468/467 v. Chr.) soll auf dem antiken Gedenkstein für die gefallenen Verteidiger ein Zweizeiler gestanden haben, der in der Übersetzung von Friedrich Schiller auch in Deutschland bekannt wurde: „Wanderer, kommst Du nach Sparta, verkündige dorten, Du habest uns hier liegen geseh'n, wie das Gesetz es befahl.“

Frank Millers Faszination für den antiken Kriegerstaat Sparta auf der griechischen Peloponnes geht auf Historienfilme zurück, die er in seiner Kindheit sah. Dieses Faible für das Altertum und die Schlachten der Perser-

kriege hätten ihm viele wohl nicht zugetraut. In einem Interview für die Online-Plattform UGO erzählte Frank Miller dem Journalisten Daniel Robert Epstein: „Ich habe diese Geschichte immer geliebt. Es ist die beste Geschichte, die mir je in die Hände kam. Ich war ein kleiner Junge, sieben Jahre alt, als ich diesen schwerfälligen, alten Kinostreifen der 20th Century Fox sah: *The 300 Spartans* (Anm. der Red.: In Deutschland lief der Film 1962 unter dem Titel *Der Löwe von Sparta*). Ich saß neben meinem Bruder Steve, der zwei Jahre älter ist als ich. (...) Wir waren zu cool, um neben unseren Eltern zu sitzen.



ERDE UND WASSER sollen die Spartaner den persischen Boten übergeben als Zeichen dafür, dass sie von nun an zum Perserreich gehören. König Leonidas (Gerard Butler) und seine Gattin Gorgo (Lena Headey) sind empört

Diese waren eine Reihe hinter uns und zum Ende des Films fragte ich: ‚Steve, werden die Guten verlieren?‘ Er: ‚Ich weiß es nicht. Frag‘ Papa.‘ Also springe ich nach hinten und ich

– und der Lauf meines kreativen Lebens änderte sich, weil es plötzlich nicht die Helden waren, die am Ende die Medaille bekommen so wie bei *Star Wars*. Sie sind Leute, die das

## Frank Miller macht den antiken Ost-West-Konflikt erst im Comic, dann als Kinofilm populär

setzte mich neben meinen Vater und fragte: ‚Papa, werden die Guten sterben?‘ ‚Ich fürchte ja, mein Junge.‘ Ich setzte mich wieder nach vorn und verfolgte das Ende des Films

Richtige tun – ohne Rücksicht auf Verluste. (...) Ich las dazu immer mehr, dann ging ich nach Griechenland. Ich verbrachte dort drei Wochen und studierte das Terrain, alte grie-





DIREKT IN DIE UNTERWELT: Im Comic lässt Frank Miller seinen Helden Leonidas ausrasten. Der König ist außer sich vor Zorn, da die Perser ganz selbstverständlich davon ausgehen, dass sich die Spartaner ergeben werden – und dies auch noch kampflös. Diese Geringschätzung des Kampfesmuts sowie die seiner Kriegerkultur entgegengebrachte Verachtung kosten die Boten das Leben



DAS IST SPARTA! Mit diesem Schrei tritt Leonidas seine Todfeinde in einen riesigen Brunnen. Im Comic (links) wie in der Filmfassung von Regisseur Zack Snyder (oben) wirkt dieser Schacht wie ein Höllenschlund, der die hinabgestoßenen Perser verschluckt. Mit diesem historisch nicht belegten Akt endet die kurze Phase der Scheindiplomatie

chische Schlachten, reiste zu den Thermopylen – und saugte alles in mir auf. Ich lernte, dass die Beschäftigung mit der Geschichte anfangs ein bisschen hart ist und dann zu einer Schatzkiste wird.“ Und so inspirierten ein alter Sandalenfilm über die 300 Spartaner an

serkriege. Im März 2014 geht die Geschichte weiter. Auf der Grundlage von Frank Millers Comic *Xerxes* kommt der zweite Teil von *300* in die Kinos – unter dem Titel *Rise of an Empire* wird dieses Mal das Duell zwischen dem athenischen Strategen Themistokles und

## Der diplomatische Streit zwischen Spartanern und Persern entspringt Frank Millers Fantasie

den Thermopylen Frank Miller zu seiner Adaption *300*, die im Jahr 2006 unter der Regie von Zack Snyder verfilmt wurde. Der Streifen, mit Gerald Butler als Leonidas in der Hauptrolle, kostete 65 Millionen US-Dollar und spielte weltweit über 445 Millionen US-Dollar ein. *300* gehört damit zu den erfolgreichsten Kinoproduktionen aller Zeiten, allein in Deutschland sahen über 1,5 Millionen Zuschauer diese moderne Version der Per-

dem persischen Großkönig Xerxes rund um die Seeschlacht von Salamis 480 v. Chr. ins Action-Bild gesetzt.

Kurz zur Handlung und dem Ort des Geschehens in *300*: Xerxes' Streitmacht steht zum Sturm auf Griechenland bereit, um das Land zu einer Provinz seines persischen Imperiums zu machen. Lediglich König Leonidas I. von Sparta, seine 300 Mann und einige wenige Schwerbewaffnete (Hopliten) aus den





**KRIEGERABSCHIED:** Leonidas sieht seine Frau und seinen Sohn Pleistarchos zum letzten Mal, bevor er in die Schlacht zieht. Die Filmszene zitiert ein antikes Motiv, das in zahlreichen Vasenbildern und Grabreliefs überliefert ist. Das bekannteste Vorbild ist der Abschied des Trojaners Hektor vor seinem Zweikampf mit Achill in Homers Epos *Ilias*

umliegenden griechischen Städten stemmen sich der persischen Übermacht entgegen – allen widrigen Orakelsprüchen, politischen Ränkespielchen in der Heimat und Bestechungsversuchen der Perser zum Trotz. Für den Showdown werfen sie sich den Angreifern an dem einzigen Ort entgegen, den sie gegen ein übermächtiges Heer zumindest längere Zeit verteidigen können. Sie wählen dafür eine Engstelle in Mittelgriechenland, an der auch warme Schwefelquellen entspringen, denen der Platz seinen altgriechischen Namen verdankt: die Thermopylen – die „warmen Tore“.

Heute sieht der Ort ganz anders aus als zur Zeit von Leonidas. Damals war der Pass taktisch gut gewählt – auf der einen Seite begrenzt von steilen Abhängen, auf der an-

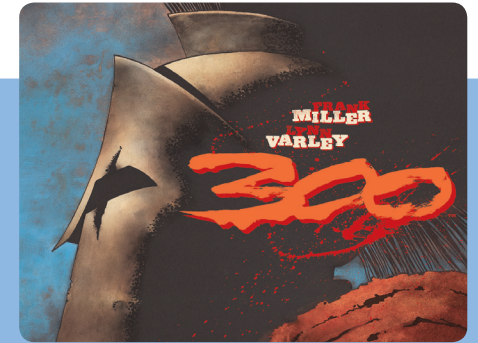
deren Seite vom Meer. Außerdem verengten sich die Thermopylen an drei Stellen – den „Toren“ – und waren dort nur zwischen drei und fünfzehn Meter breit. Ein deutlicher Nachteil für ein großes Heer, gerade für die Perser, die nicht nur durch ihre schiere Masse besondere Wirkung erzielten, sondern zudem auf Bogenschützen und den Einsatz berittener Soldaten spezialisiert waren. Allerdings gab es auch viele kleine Pässe, zu zahlreich, um alle abzusichern, was den Spartanern noch zum Verhängnis werden sollte – zumal, wenn ein Verräter aus den eigenen griechischen Reihen den Persern den Weg zeigt, die so die Spartaner bis auf den letzten Mann töten konnten...

Wer die Kinoverfilmung von Frank Millers *300* gesehen hat, hat den Schrei des Leoni-



DVD: Der Film ist ab 16 Jahren freigegeben und wird von Warner Bros. vertrieben

COMIC: *300* erschien 1998 in den USA bei Dark Horse Comics, hier 1999 zunächst im schreiber&leser-Verlag, seit 2006 im Cross-Cult-Verlag



das noch in den Ohren: „Das ist Sparta!“ Dabei stößt der König einen Boten des Großkönigs Xerxes in einen Brunnenschacht – seine Antwort auf das ‚Angebot‘ der Perser. Aber kann dies wirklich so gewesen sein? Forscher gehen davon aus, dass weder nach Athen noch nach Sparta jemals persische Boten geschickt wurden, um vor Ausbruch der Kämpfe 480 v. Chr. zu verhandeln. Womit wir mitten im Dilemma von Comics mit historischem Kontext stecken: Was kann man

**Rossi Schreiber**, die ehemalige Verlagsleiterin des schreiber&leser-Verlags betont, dass in Deutschland diese Recherchequalität von großer Bedeutung sei. Fänden sich in einem Werk zu grotesk entstellte oder falsche Fakten, könnten auch gute Verkaufszahlen einen deutschen Verlag nicht dazu bewegen, für ein solches Werk eine Lizenz zu erwerben und es zu veröffentlichen. Nicht nur hinsichtlich der Topographie, sondern auch zur spartanischen Kultur scheint

## Wie ein zweiter Hektor nimmt Leonidas Abschied von seiner geliebten Familie – für immer

glauben – und was ist künstlerische Freiheit? Eignen sich historische Comics überhaupt für den Geschichtsunterricht?

Selbst Kritiker müssen Frank Miller und seinem Werk *300* sicher positiv anrechnen, dass er sich sehr um historische Korrektheit bemühte. Nicht nur, dass der Autor Quellen wie die *Historien* des antiken Geschichtsschreibers Herodot (um 490/480 – um 424 v. Chr.) zurate zog; er beschäftigte sich auch intensiv mit dem Alltagsleben der Spartaner.

Frank Miller wirklich gut recherchiert zu haben. Allerdings ist anzumerken, dass die antiken historischen Quellen, die er studiert hat, aus heutiger Sicht eher ein verklärtes Idealbild der in Griechenland hoch angesehenen Spartaner darstellten: So ist zwar die *agoge* – die ‚Begutachtung‘ und ‚Auslese‘ der Neugeborenen Spartas durch den Ältestenrat – historisch verbürgt und bei Frank Miller auch so dargestellt. Anders verhält es sich dagegen mit der auch von ihm verarbei-





RUND 170 KILOMETER NÖRDLICH VON ATHEN: Die Thermopylen (links im Bild), an denen sich 480 v. Chr. die Spartaner den Persern entgegenwarfen, liegen heute an der Autobahn, die ungefähr der antiken Küstenlinie folgt

teten ‚Initiation‘: Nur Schriftquellen, die lange nach dem Niedergang Spartas entstanden, sprechen davon, dass spartanische Jugendliche für eine bestimmte Zeit alleine in der Wildnis überleben mussten. Heute ist man eher skeptisch, ob es dieses Ritual wirklich gegeben hat. Unbestreitbar ist, dass das

nicht etwa einen mündigen, eigenständigen Staatsbürger in unserem Sinn heranzuziehen.

Einen ganz handfesten Unterschied zu heute hat Frank Miller bildlich in seinem Comic festgehalten: das Eisenbarrengeld. Denn Spartas Währung bestand aus schweren Eisen-

barren. So sollte der Gier der Bürger vorgebeugt werden; statt das Geld zu horten, sollte man es schnell wieder ausgeben. Zudem waren die Spartaner sehr darauf bedacht, unter sich zu bleiben. Es gab Reiseverbote – und die eigene, unhandliche Währung erschwerte den Handel mit anderen Städten. Ein weiterer Aspekt: Offene Bestechung

## Für den Comic recherchiert Frank Miller an den Originalschauplätzen in Griechenland

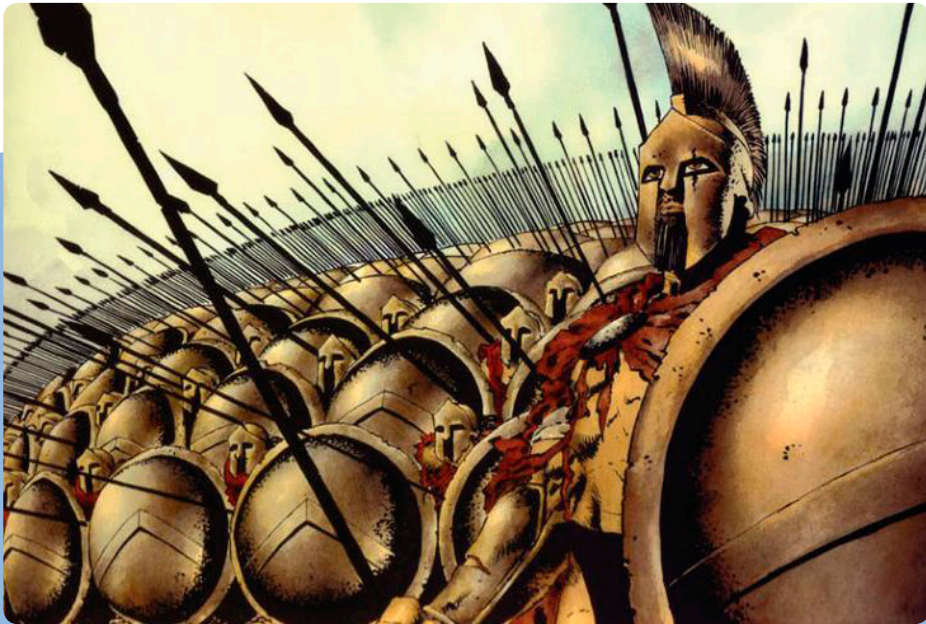
Leben der Spartaner auf Zusammenhalt, Ordnung und Disziplin ausgerichtet war. Vom 7. bis zum 60. Lebensjahr bestand der Lebensinhalt eines spartanischen Vollbürgers nur aus Ausbildung, körperlicher Ertüchtigung und Kriegsführung. Ziel des Staates war es, nur nützliche Tugenden zu fördern – vornehmlich Ausdauer und Gehorsam – und

durch Fremde war unmöglich, da eine Fremdwährung sofort aufgefallen wäre. Im Comic besteht einer der spartanischen Beamten (Ephoren), den Leonidas für dessen Gunst bestechen möchte, darauf, dass der König den schweren Geldbeutel weiterhin selbst trägt. Und in der Filmversion schleppt Leonidas den Sack mit der Bestechungssumme auf eine Bergspitze, auf der die Ephoren entrückt residieren – und schleudert ihnen die Barren vor die Füße, um sie für seine Verteidigungsstrategie zu gewinnen. Wo könnte Frank Miller in der antiken Literatur auf die Idee zu dieser Szene gestoßen sein? Wahrscheinlich ist es nicht nur Zufall, dass wir in der antiken Literatur noch einen anderen Leonidas mit Geldbeutel finden. So lässt der römische Komödiendichter Plautus (254 – ca. 184 v. Chr.) in seinem *Eselsspiel* (*Asinaria*) einen Kaufmann zögern, einem Sklaven einen Sack Geld anzuvertrauen. Und dieser griechische Sklave trägt bei Plautus ausgerechnet den Namen des Griechen, von dem damals wohl sehr viele Menschen in der griechisch-römischen Welt seit Kindesbeinen gehört hatten: Leonidas. Der Komödien-Leonidas

steht also als Sklave auf der untersten Stufe seiner Gesellschaft und wird von manchem Römer eher dem Vieh als den Menschen zugeordnet. So berichtet der römische Autor Varro (116 – 27 v. Chr.) in seinen Ausführungen (*De re rustica* 1,17), dass es viele Römer gibt, die die Werkzeuge des Ackerbaus in drei Gruppen (*instrumenti genus*) einteilen – das *vocale* („stimmhafte“), *semivocale* („mit unartikulierter Stimme“) und *mutum* („stumme“): „...das *genus vocale*, zu dem die Sklaven gehören, das *genus semivocale*, zu dem die Ochsen gehören, und das *genus mutum*, zu dem die Karren gehören.“ Der Sklave sei also nichts anderes als eine sprechende Sache, die nur aus wirtschaftlichen Gründen zum Zweck der Profitmaximierung gut zu behandeln sei... Bei Plautus (*Asinaria* 490) zeigt sich der Grieche Leonidas empört über das Misstrauen, die Diskriminierung, die ihm entgegenschlägt – er wehrt sich mit den Worten: „*tam ego homo sum quam tu.*“ „Ich bin ein Mensch so wie Du.“ – das Argument der Gleichheit aller Menschen erinnert an den philosophischen Grundsatz, den schon die griechischen



ABSEITS DER TOURISTENPFAD: Ein 1968 errichtetes Standbild für König Leonidas im modernen Sparta



KAMPFTECHNIK: Einst sicherten die Spartaner und ihre Verbündeten den Engpass wohl in einer Schlachtreihe. Frank Miller macht daraus eine vor Lanzen und Schilden strotzende Abwehrformation, die an römische Legionäre erinnert

Sophisten erörterten. Doch Leonidas mag in der Komödie des Plautus noch so sehr darauf pochen – sein Gegenpart, der Kaufmann, antwortet mit dem berühmt gewordenen Satz (*Asinaria* 495): „*lupus est homo homini, non homo, quom, qualis sit, non novit.*“ „Ein Wolf ist ein Mensch dem Menschen, nicht ein Mensch – wenn er nicht weiß, wie beschaffen er ist.“ – nur dann könne man einander vertrauen, wenn man sein Gegenüber kenne. Grundsätzlich sei aber das Misstrauen angebracht, denn mit dem philosophischen Begriff *homo* (griech. *ánthropos*) kann der Kaufmann nichts anfangen: Prinzipiell sei

der „Mensch“ eben eher verschlagen wie ein Wolf, eine Bestie...

Der englische Mathematiker und Staatstheoretiker Thomas Hobbes (1588 – 1679) bezog sich in der Widmung seines Werks *Über den Bürger* (1642) auf diesen antiken Dialog – und verwendete den Ausdruck „*homo homini lupus*“, um den Zustand des Menschen zu beschreiben, bevor es Staaten und damit Zivilisation gab. In dieser knappen, umformulierten Fassung – „Der Mensch ist dem Menschen ein Wolf“ – wurde der Ausspruch dann zu einem geflügelten Wort, das als Zitat bis heute verwendet wird, um die Unmenschlich-



UMSETZUNG IM FILM: Die Szene orientiert sich auf den ersten Blick stark an der Comicvorlage (links), doch die Zahl der Kämpfer ist geringer und auch die strenge Ordnung der Lanzen wie Schilde fehlt

keit des Menschen knapp auf den Punkt zu bringen. Dabei ist der antike Sinnzusammen-

hang seines berühmten Namensvetters, König Leonidas I. von Sparta.

## Leonidas ist im Comic wie im Film der geniale und tapfere Kopf eines menschlichen Bollwerks

hang jedoch aus dem allgemeinen Bewusstsein verschwunden – höchste Zeit also, sich wieder einmal an den griechischen Sklaven Leonidas und sein Schicksal zu erinnern, das so viel weniger Glanz und Ruhm in der Nachwelt erfahren hat als das Leben und Sterben

Damit zurück zu 300 und Frank Miller: Bei seiner Darstellung der spartanischen Kultur springen dem kundigen Betrachter auch Fehler ins Auge. So hat der Comicauteur beispielsweise die für antike (und auch manche modernen) Verhältnisse durchaus bemerk-





RICHTIGE KLEIDUNG FÜR DIE SCHLACHT? Das spartanische Outfit der Film-Spartaner ist ebenso eine Mischung aus antiken Idealvorstellungen und moderner Fantasy ist wie die Uniform der ver mummten persischen Elitesoldaten

kenswerte Rolle der Frau im alten Sparta völlig außer Acht gelassen. Genau genommen treten bei Frank Miller ohnehin nur zwei Frauen in Erscheinung: ein in Trance tanzen-

selbstbewusst aufgetreten zu sein. Im Comic tritt sie jedoch nur als schmückendes Beiwerk auf, und selbst dieser kurze Auftritt besteht nur aus der Verabschiedung ihres Gat-

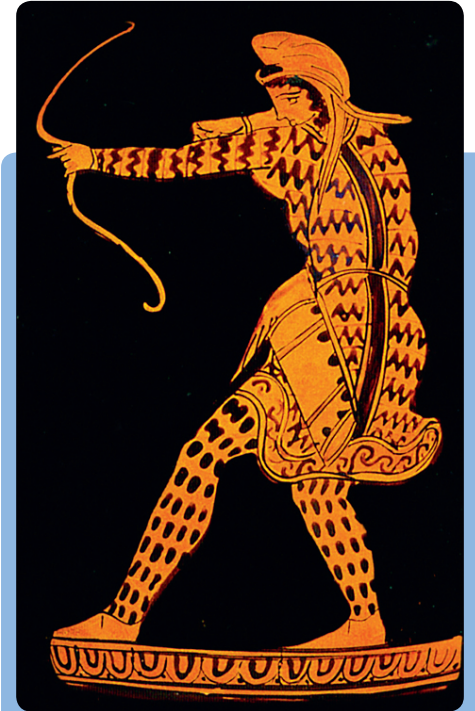
## Die orientalischen Gegner erinnern an Ninja-Krieger und islamistische Kämpfer

des Orakel und Gorgo, die Gattin des Leonidas. Gerade letztere war dafür bekannt, sich bereits als Kind in die Staatsgeschäfte ihres Vaters eingemischt zu haben und immer sehr

ten. Tatsächlich jedoch genossen die Frauen in Sparta eine Sonderstellung. Genau wie bei ihren männlichen Mitbürgern wurde ein hoher Wert auf körperliche Ausbildung gelegt.

Außerdem wurden sie in Wirtschaft unterrichtet, da sie als zukünftige Ehefrauen alleinige Hofherrinnen auf dem Gut ihres Mannes wurden und gut wirtschaften mussten. Nur so waren alle Abgaben und Steuern zu decken; andernfalls hätte die gesamte Familie ihren Vollbürgerstatus verloren. Im Gegensatz zu anderen griechischen Frauen heirateten Spartanerinnen erst spät und die Ehe mit mehreren Männern war ihnen gestattet. Frauen waren erbberechtigt und geschäftsfähig. Verstarben sie im Kindbett, wurden sie öffentlich geehrt, genauso wie ein im Kampf gefallener Spartaner.

Auch die Darstellung von Religion und Staatswesen fällt in 300 mehr als dürftig aus. Die Spartaner galten im übrigen Griechenland als tapfere Kämpfer, aber auch als feige Krieger. Denn ihnen hing der Ruf nach, zu wichtigen Schlachten gar nicht erst zu erscheinen – wofür dann entweder ein unheilvoller Orakelspruch oder ein Feiertag als Begründung galt. Die Spartaner waren tieferligiös. Das ist nicht weiter verwunderlich; ihre Verfassung wurde immerhin durch das Orakel von Delphi selbst für gut befunden und der Halbgott Herakles galt als Urvater der Spartaner. Zu ihren wichtigen religiösen Festen, beispielsweise den Karneen zu Ehren des Gottes Apollon Karneios, war jede Kriegshandlung untersagt, ähnlich wie während der Olympischen Spiele. Die höchsten Götter Spartas – Zeus, Herakles, Apollon und Athena – repräsentierten die spartanischen Tugenden, und die Übernahme von weiteren geeigneten Gottheiten aus erober-



HOSEN-TRÄGER ALS BOGENSCHÜTZEN: Die Perser und die mythischen Amazonen werden auf griechischen Vasen und Reliefs in orientalischer Kleidung abgebildet

ten Städten war üblich. Seher und Priester genossen in Sparta höchstes Ansehen – was man beim Blick in Millers Comic so nicht vermuten würde. Vielmehr stellt dort König Leonidas seinen Verstand über die alten Götter und das Orakel.

Der Vergleich des politischen Systems im Comic mit den historischen Quellen zeigt, dass Frank Miller hier stark vereinfacht und teilweise sogar verfremdet hat. Werden die

Ephoren im Comic als eigene, willkürliche Priesterkaste dargestellt, so waren sie doch in der antiken Wirklichkeit gewählte Vertreter des Volkes, Wächter der Gesetze und ein Gegenpol zum Doppelkönigtum. Auch dass es einen Ältestenrat sowie eine Volksversammlung gab, fällt bei Miller unter den Tisch. Da aber nur ein geringer Teil des Comics in Sparta spielt, kann man davon ausgehen, dass dieser Teil der spartanischen Kultur bewusst übergangen wurde – vor allem da es sich bei der Regierungsstruktur Spartas um ein eher kompliziertes System handelt, das die meisten Leser im Detail auch nicht wirklich interessieren dürfte.

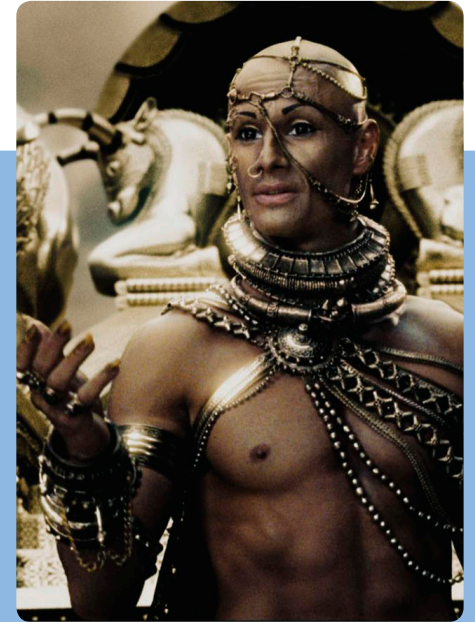
Auch im Hinblick auf das blutige, aber besonders im antiken Sparta eben auch den Alltag bestimmende Kriegshandwerk findet der Leser bei Frank Miller wieder beides vor: historische Korrektheit und künstlerische



SCHMUCK, PIERCINGS, KAHLES HAUT: Diese antike Dämonendarstellung erinnert an Xerxes aus 300



MANN-FRAU-GOTT: Der Perserkönig Xerxes tritt in Comic und Film (Rodrigo Santoro) wie ein lebendiges Götterbild auf. Der hünenhafte Herrscher will die Unterwerfung des Leonidas mit Versprechungen erkaufen



## Leonidas versus Xerxes: Ein freier Krieger unterwirft sich niemals einem Tyrannen

Freiheit. Im Comic wird beispielsweise die spartanische Verfassung thematisiert: Spartas Vollbürgern waren sowohl handwerkliche als auch kaufmännische Berufe verboten, so blieb ihnen nur das Kriegshandwerk. Das Leben eines Spartaners war ab dem siebten Lebensjahr vollständig auf Gemeinschaft und nicht auf eine individuelle Erziehung ausgerichtet. In Wohn-, Speise- und Schlafgemein-

schaften spielten und lernten die Jungen; sie aßen einfache, aber kräftige Gerichte – wurden aber angeblich auch zum Stehlen angehalten, um sich vor Hunger zu schützen. Wurde man erwischt, folgten schlimmste Bestrafungen – nicht wegen des Diebstahls, sondern wegen der Erfolglosigkeit des Unternehmens. Schreiben und Lesen galten als weniger wichtig; stattdessen wurde die

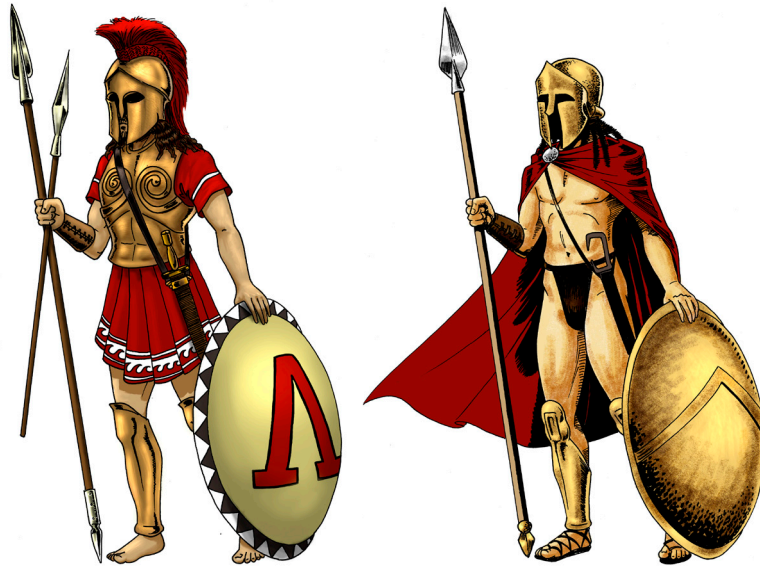
Kunst geübt, mit wenigen Worten möglichst viel zu sagen – die auch in unserem Sprachgebrauch berühmt gewordene ‚lakonische‘ Ausdrucksweise, benannt nach der antiken Landschaft Lakonien im Süden der peloponnesischen Halbinsel, auf der auch Sparta lag. Die Ziele waren Gehorsam gegenüber den Herrschenden, körperliche Stärke sowie militärische Ausbildung, um in der Schlacht zu siegen. Es ging um Training, Leistung und Disziplin. Wie ernst es den Spartanern mit diesen Grundtugenden war, wird deutlich, wenn man bedenkt, dass die Jungen innerhalb ihrer Gruppen auch benotet wurden und

bereits ein einziges „mangelhaft“ dazu führte, dass der Auszubildende seinen Vollbürgerstatus verlor. Zwar war man dann noch ein freier Bürger, aber deutlich eingeschränkt in seinen Rechten.

Auch die 300 Mann starke Truppe der *kóroi*, eine Art Leibwache von König Leonidas, war in der spartanischen Ordnung fest verankert. Sie setzte sich aus dreihundert 20- bis 30jährigen Soldaten zusammen, die dem König in Kriegszeiten zur Seite stand. Was allerdings die Ausrüstung der Spartaner im Comic angeht, kann man relativ sicher sein, dass sie alles andere als realistisch ist. Frank



ALTE UND NEUE SPARTANER: Die Archäologiestudentin Carina Fitzek hat sich von Frank Miller inspirieren lassen. Für die vorliegende Veröffentlichung zeichnete sie, wie ein Spartaner im fünften Jahrhundert gekämpft haben könnte (links) und wie er in 300 gezeigt wird (rechts)



*Kein antikes Porträt des Leonidas blieb erhalten, Vergleiche geben uns eine Vorstellung davon*

Miller lässt die Spartaner bei den Thermopylen quasi nackt auftreten: Sie tragen meist nichts außer ihren roten Schultermantel, Helm, Arm- und Beinschienen, sowie eventuell einen Lendenschurz. Zu ihren Waffen zählen Kurzschwert, Speer und Rundschild. Geschichtlich verbürgt ist hingegen, dass die spartanischen Hopliten wie der Rest der griechischen Hopliten einen Brustpanzer trugen. Wieso also erlaubte sich Frank Miller an dieser Stelle derartige Gestaltungsfreiheiten? Recherchiert man nach antiken griechischen Statuen, so findet man meist nackte

Bildnisse. Das darf nicht weiter verwundern. Denn Nacktheit und Schultermantel waren typische (künstlerische) Stilmittel der griechischen Heroen- und Kriegerverehrung, da ein echter Held dem Feind auch nackt gegenüber getreten wäre. Allerdings wissen wir heute auch, dass die meisten Statuen einst bemalt waren. Im Interview mit **Prof. Dr. Vinzenz Brinkmann**, dem Direktor der Antikensammlung der Liebighaus Skulpturensammlung in Frankfurt am Main, ließ sich klären, dass die sogenannte Leonidas-Statue im Museum von Sparta – der Torso



ANTIKE WIRKUNG: Wie griechische Feldherrenporträts in ihrer ursprünglichen Farbigkeit ausgesehen haben könnten, hat der Archäologe Vinzenz Brinkmann auf der Grundlage einer Bronzestatue aus Riace (Italien) rekonstruiert



einer Skulptur aus dem fünften Jahrhundert v. Chr., die einen behelmten Schwerbewaffneten zeigt – ziemlich sicher einmal bemalt war. Leider ist aber nicht bekannt, auf welche Weise – sodass aktuell noch offen bleibt, ob die Statue vielleicht ursprünglich einen aufgemalten Panzer trug oder nicht. Vielleicht inspirierten derartige Funde Frank Miller bei der Gestaltung seiner Comic-Spartaner. Vielleicht wollte er aber auch das Wesen dieser Krieger unterstreichen. Es ist jedenfalls auffällig, dass das Aussehen seiner Spartaner sehr an moderne Superhelden erinnert.

Betrachtet man die Darstellung der Perser in 300 sieht es ganz ähnlich aus: Frank Miller hält sich einerseits an Beschreibungen bei Herodot als auch an diverse griechische Vasenbilder, die Perser zeigen. Ganz typisch zeichnet er sie in ihren bunt gemusterten Gewändern, als Reiter und mit Pfeil und Bogen bewaffnet. Ganz anders verhält es sich mit dem Gegenspieler des Leonidas: Großkönig Xerxes. Frank Miller inszeniert ihn nicht in der klassischen persischen Bildsprache, wie wir sie beispielsweise aus dem Palast von Persepolis (heute Nähe Shiraz, Iran) kennen,

## Die harte Erziehung der Kinder in Sparta wird als nackter Kampf ums Überleben dargestellt

sondern als Fantasy-Gottkönig mit Piercings und sonstigem Körperschmuck übersät: ein größtenwahnsinniger junger Mann als genaues Gegenteil zu dem im wahrsten Wortsinn „spartanisch“ gekleideten König Leonidas. Der Comicautor mag hier der antiken griechischen Einstellung Rechnung getragen haben, in der Körperschmuck und dessen Darstellung ein Mittel der Abgrenzung, manchmal sogar des Spotts waren. Jedenfalls ist Frank Miller mit seiner Version des Xerxes in bester antiker Gesellschaft: Schon bei Herodot wird der junge Xerxes wenig schmeichelhaft porträtiert. In der berühmt gewordenen „Geißelung des Meeres“ (*Historien* 7, 33 – 35) erzählt der griechische Geschichts-

schreiber und Geschichtenerzähler, dass Xerxes – in der festen Überzeugung, Herr der Naturgewalten zu sein – das Meer zur Strafe für die Zerstörung einiger Brücken auspeitschen ließ. Allerdings spricht das Zeugnis des Herodot vor allem für die Voreingenommenheit der Griechen und nicht dafür, dass dieses Ereignis wirklich so stattgefunden hat. Historisch ist diese Antihaltung nachvollziehbar, denn dass Xerxes bei seinem Kriegszug gegen Hellas auch vieles in Schutt und Asche legte sowie zusätzlich noch die Statuengruppe der *Tyrannenmörder*, eines der wichtigsten politischen Denkmäler Athens, als Beute nach Persien entführte, dürfte kaum seinen Ruf verbessert haben.



VOM JUNGEN ZUM MANN: Frank Miller erzählt in *300* seine Version der abenteuerlichen Geschichten, welchen Härten sich die jungen Spartaner während ihrer Erziehung unterzogen. Der 15jährige Leonidas wird in der Wildnis ausgesetzt – allein mit seinen physischen Fähigkeiten, seinem Einfallsreichtum und seinem Überlebenswillen. Schneeflocken umtanzen den fast unbekleideten Jungen, der bei Einbruch der Nacht plötzlich einem riesigen Wolf gegenübersteht. Leonidas weiß, dass er nur siegreich, als wahrer Spartaner nach Hause zurückkehren kann – oder gar nicht

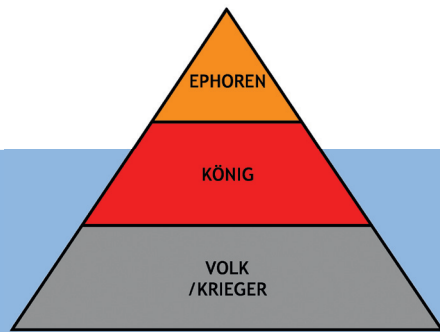
Im Gegensatz zu seiner Xerxes-Figur geht Frank Miller wieder sehr historisch korrekt mit der Streitmacht der Perser um – wie sie in den antiken Schriftquellen überliefert ist. Jedoch muss er sich dabei auch wieder auf die Schilderungen bei Herodot stützen, bei dem von einem 5.283.220 Mann starken persischen Heer sowie von 1.207 Kriegs- und Versorgungsschiffen die Rede ist. Lange Zeit auch von Historikern für bare Münze genommen, gehen moderne Forscher von einer deutlich kleineren Streitmacht aus – die jedoch für die griechischen Stadtstaaten immer noch eine gewaltige Übermacht gewesen sein muss: etwa 100.000 bis 200.000 Krieger und maximal 600 Schiffe.

Aber wieso übertrieb Herodot so bei seinen Angaben? Herodot war kein neutraler Geschichtsschreiber, sondern Grieche aus Halikarnassos (heute Bodrum, Türkei) und dementsprechend auch daran interessiert, seine Kultur ins rechte Licht zu rücken. Und was könnte die überlegene Kriegskunst der Spartaner besser belegen als die Tatsache, dass sich 300 von ihnen mehrere Tage lang einer über 17.000fachen Übermacht entgegenstellten und auch nur aufgrund von Verrat letztendlich verloren? Ein weiteres Problem ist, dass Herodot die Perserkriege nicht persönlich miterlebt hat, sondern erst Jahrzehnte später aus zweiter Hand nacherzählen konnte. Für die große Übertreibung gibt es



FILM-PARALLELE: Der düstere Gegner mit Klauen wie Eisen und funkelnden Augen wirkt übermächtig – ein Höllenhund. Leonidas greift zu einer List: Ganz ähnlich wie später im Kampf gegen die Perser am Engpass der Thermopylen zieht sich der Spartaner in einen Felsspalt zurück. Hier kann er sich dem Angreifer frontal entgegenstellen. Ihn erfasst keine Angst, alle seine Sinne und Kräfte sind in Alarmbereitschaft – und er durchbohrt den Wolf mit seinem selbst gemachten Speer. Als König wird Leonidas später einen Wolfszahn um den Hals tragen, als Symbol von Stärke und Härte





MÄCHTIGE BEAMTE: In der vereinfachten Hierarchie von 300 muss sich Leonidas den Ephoren unterordnen

aber noch einen weiteren Grund. Nie zuvor in der Geschichte war eine so gewaltige Streitmacht aufgestellt worden. Und dies versuchte Herodot durch seine vermeintlich präzisen und hohen Zahlen zu vermitteln.

Auch Frank Miller lässt bei der Darstellung der Vielfalt und Größe des persischen

Mann starke Leibwache des Großkönigs in der ganzen damaligen Welt berühmt. Natürlich waren diese Krieger nicht unsterblich, aber dieser Eindruck könnte dadurch entstanden sein, dass die Truppe immer aus 10.000 Mann bestand: Verwundete und Tote wurden sofort durch neue Kämpfer ersetzt. Ihre Ausrüstung bestand neben Schild, Speer und Bogen aus den typischen buntgemusterten Gewändern der Perser – nicht aus schwarzen Roben und Masken. Auch hier ist offensichtlich, dass Frank Miller die 10.000 „Unsterblichen“ als Gegenstück zu den 300 Leibwächtern von Leonidas designte und durch das extravagante Outfit das Mysterium um diese Truppe unterstrich.

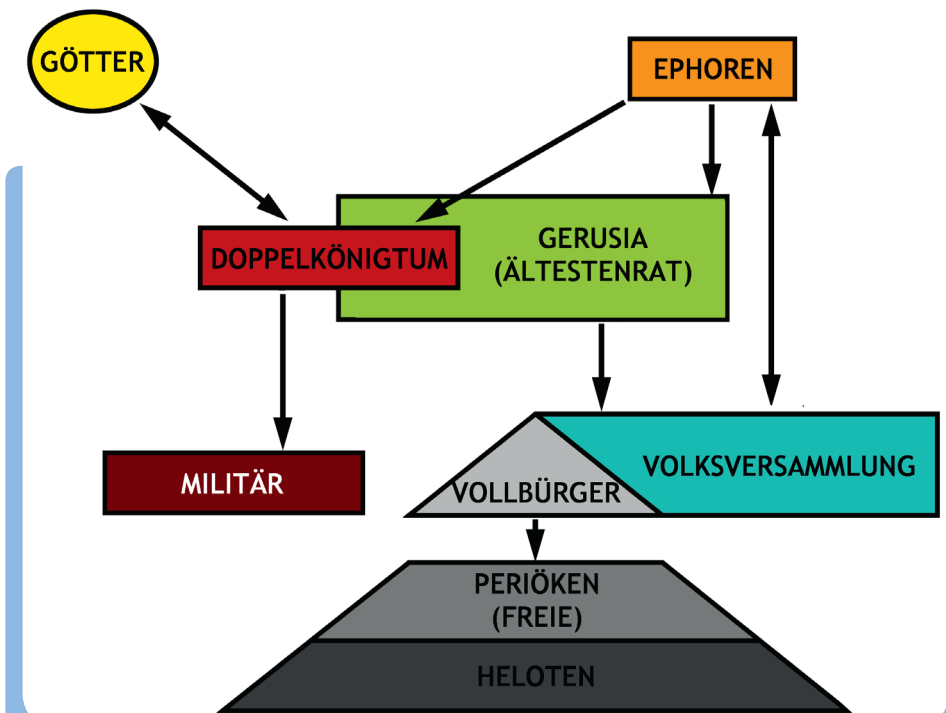
Doch auch die unterschiedlichen Kriegstaktiken, die Miller in seinem Comic 300 schildert,

## Spartas Regierungssystem war klar definiert, im Detail allerdings sehr kompliziert

Heeres keine Wünsche offen: berittene Speerkämpfer, persische Bogenschützen, Kriegselefanten aus Indien und natürlich die 10.000 „Unsterblichen“, die Eliteleibgarde von König Xerxes persönlich. Allerdings hat sich Miller auch hier im Detail einige künstlerische Freiheiten erlaubt. Sowohl im Comic als auch im Film werden die „Unsterblichen“ in exotisch anmutenden schwarzen Gewändern und mit silbernen Masken gezeigt – auf den ersten Blick könnte man sie eher für japanische Ninjas als für antike persische Elitkrieger halten. Tatsächlich war die 10.000

kommen nicht von ungefähr, denn die Perser waren berühmt für ihre psychologische Kriegsführung. Herodot berichtet davon, dass Xerxes versuchte, die Griechen zu demoralisieren, indem er ihre Kundschafter im Lager herumführte, um ihnen die Überlegenheit seines Heeres zu demonstrieren. Oder dass die Perser vor Beginn der Schlacht bei den Thermopylen abwarteten – in der Hoffnung, dass die Griechen sich ohne Kampf geschlagen geben würden.

Auch Bestechung und die Aufnahme von bei den Griechen in Ungnade gefallenem Mili-



KONTROLLIERTE KONTROLLEURE: Die Vernetzung der verschiedenen staatlichen Institutionen – bis hin zu den Göttern als oberster Instanz – führte in der Geschichte Spartas immer wieder zu schweren politischen Krisen

tärs waren bei den Persern offensichtlich üblich. Derartige Geschichten baut Frank Miller auch im Comic ein: Xerxes bittet König Leonidas um eine Unterredung, in der er sowohl auf seine Übermacht hinweist als ihm auch Land, Macht und eine hohe militärische Stellung als Preis für dessen Loyalität anbietet. Leonidas kann dieser Versuchung widerstehen, nicht aber der von den Spartanern verstoßene Ephialtes, der für Besitz,

Reichtum, Frauen und einen Posten im persischen Heer seine eigenen Landsleute verrät und von Xerxes mit offenen Armen aufgenommen wird. In der antiken Realität gab es einige griechische Generäle und Adlige, die es ihm gleichtaten. Daraus ergab sich die absurde Situation, dass in der Schlacht bei den Thermopylen mehr Griechen auf Seiten der Perser kämpften als auf Seiten Griechenlands.

Frank Miller bemühte sich also um vermeintliche historische Korrektheit, die er vor allem durch historische Details, enge Arbeit an Originaltexten und sogar wörtliche Zitate unterstrich. Prominente Beispiele hierfür sind die Antwort von König Leonidas auf die Aufforderung hin, seine Waffen niederzulegen: „Kommt und holt sie euch!“ – sowie die knappe Erwiderung des spartanischen Kriegers Dienekes auf die Drohung eines persischen Boten, dass ihre Bogenschützen so zahlreich seien, dass deren Pfeile die Sonne verdunkeln würden: „Dann kämpfen wir im Schatten!“ Dabei fällt jedoch Folgendes unter den Tisch: Millers Hauptquelle Herodot ist selbst natürlich voreingenommen und bezieht klar

erwähnten Eisenbarrengeld zählen hierzu auch der Flötenspieler, der dem marschierenden Heer den Takt angab, und die wichtige Figur des Geschichtenerzählers, der in der spartanischen Kultur hoch angesehen war, da dieser sich darauf verstand, die Motivation der Truppen durch geeignete Geschichten zu wecken und Krieger in seinen Geschichten unsterblich zu machen. Von daher ist es nicht weiter verwunderlich, dass Dilios, der engste Vertraute des Leonidas, bei Frank Miller eben dieses Amt bekleidet. Ein weiteres Detail, über das sich manch ein Leser wundern könnte, ist die Tatsache, dass sich im Comic die spartanischen Krieger vor der Schlacht die Haare kämten. Was zu-

## In 300 stecken zahlreiche Details zur Geschichte der Perserkriege und viel künstlerische Freiheit

für die Griechen Partei. Viele seiner Angaben dienen dazu, die Leistungen der Griechen zu überhöhen und die der Perser kleinzureden. Damit ist der historische Wert des antiken Geschichtsschreibers nicht geringer; seine Aussagen sind jedoch, mit diesem Vorwissen, mit Vorsicht zu genießen. Gerade der vielen historischen Details wird man sich erst bewusst, wenn man sich etwas mit der Kultur Spartas auseinandergesetzt hat. Zwar weist 300 auch größere Unstimmigkeiten auf, umso überraschender ist dafür aber die extreme Detailverliebtheit des Comics, die sich in hohem Maße der Authentizität rühmen darf. Neben dem bereits

nächst beinahe lächerlich anmutet, ist ebenfalls geschichtlich verbürgt. So kann man bei einigen Historikern nachlesen, dass die Haare der einzige Schmuck der Spartaner waren und deshalb vor jeder Schlacht kunstvoll gekämmt wurden. Alles in allem handelt es sich bei Frank Millers 300 um eine „realgeschichtliche Comicnacherzählung“, wenn man der Typisierung der Buchautorin und Historikerin Christine Gundermann folgt.

Frank Miller ist in den vergangenen Jahren immer wieder angefeindet worden, unter anderem wegen angeblich islamfeindlicher Züge, die sich – je nach Lesart von 300 – sogar in seine Darstellung des antiken Ost-

West-Konflikts hineininterpretieren lassen. Neue Nahrung erhielt diese Kritik durch seinen Comic *Holy Terror* (2011), in dem islamistische Terroristen versuchen, eine westliche Großstadt zu zerstören.

Unabhängig davon, ob diese Vorwürfe wirklich auf einer politischen Haltung Frank Millers beruhen oder auf bloßer künstlerischer Provokation – ein Autor muss nicht unbedingt die Meinung seiner agierenden Figuren vertreten. Sicher ist: Frank Miller, dem auch gerne Europafeindlichkeit angelastet wird, stellt die Griechen in seinem Comic sehr positiv dar. Er orientierte sich in seiner Inszenierung und damit auch Haltung ganz nah an Herodot und anderen historischen Quellen. Daher kann man Spekulationen über die persönliche Meinung des Autors zwar im Hinterkopf behalten, sollte das Werk aber nicht leichtfertig als ideologisches Machwerk abstempeln. Letztendlich können historische Comics wie 300 natürlich nicht den aktiven Geschichtsunterricht ersetzen; sie könnten aber eventuell durchaus – vielleicht auch nur in Auszügen – genutzt werden, um das Interesse der Schüler am historischen Stoff zu wecken. Ähnlich sieht es auch Rossi Schreiber. Auf die Frage, wie sie den zukünftigen Markt für Comics mit Themen der Antike einschätze, antwortet sie, dass sie solche Comics eher als ein Spartenprogramm sehe. Es komme auf die Interpretation der Künstler an. So bearbeiteten die Franzosen oder Belgier immer die gleichen Themen, wie beispielsweise „Tempelritter“ oder „Kreuzzüge“. Gerade für Kinder werde die Antike oft als „Funny“ auf-



SCHÖPFER: Frank Miller, hier am Filmset von 300, strebt keine dokumentarische Korrektheit im Sinne historisch-archäologischer Forschung an. Seine spannende und moderne mediale Form der Präsentation machen ihn jedoch auch für die pädagogische Vermittlung von Themen rund um die Perserkriege zu einer Figur, mit der sich eine Beschäftigung im Unterricht lohnt – vielleicht gerade wegen seiner kontroversen Art der Inszenierung

bereitet, also als Comic mit lustig überzeichneten, sympathischen Figuren. „Heroic Fantasy“, durchaus auch mit historisch verbürgtem Hintergrund, könne sich ebenfalls immer einer festen Leserschaft sicher sein. Comics als reinem Lernstoff würde die erfahrene Verlagsleiterin jedoch keine großen Chancen einräumen. 300 ist in dieser Sparte sicher eines der prominentesten und gelungensten Beispiele. Man merkt dem Comic die Mühe an, die darauf verwendet wurde. Und: Der Comic bietet dem aufmerksamen Leser bei der Zweitlektüre – nachdem man sich mit der Kultur Spartas auseinandergesetzt hat – noch die eine oder andere Überraschung. •

WEBLINKS ZU DIESEM KAPITEL

[www.warnerbros.de](http://www.warnerbros.de) • [www.cross-cult.de](http://www.cross-cult.de) • [www.liebieghaus.de](http://www.liebieghaus.de)





## ANTIKE IM TV, TEIL I

# Der Mythos Spartacus – Blut, Sand und Gladiatoren

Für die Sklavenhaltergesellschaft des alten Rom war der Aufstand des Gladiatoren Spartacus der schlimmste Albtraum. In der antiken Literatur spielten derartige Revolten keine große Rolle – wer wollte damals schon gerne über Ereignisse lesen, die die eigene Welt zum Einsturz bringen könnten? Populär wurde das aus vielerlei Blickwinkeln bemerkenswerte historische Ereignis erst in moderner Zeit, als das Leben des Spartacus durch die Brille zeitgenössischer politischer Ideen betrachtet wurde. Verfilmungen zu Spartacus, wie jüngst eine gleichnamige US-Serie, avancierten im Kino und TV zu Blockbustern, vor allem bei Jugendlichen. Heute ist der Name des Spartacus wieder in aller Munde...

**E**s sind berühmte Sätze wie „Ich bin Spartacus!“, die Leinwandhelden unserer Zeit unsterblich machen. Doch wo begann ihre Reise und wie kamen sie zu uns ins Fernsehen?

Bereits in den 50er Jahren belebte eine folgenreiche Neuerung die Flimmerkiste und sorgt seitdem für reichlich Spannung in den Wohnzimmern: die Fernsehserie (lat. *series* für Reihenfolge oder Kette). Sie lässt den Zuschauer zunächst in das Leben von US-Mittelschichtfamilien eintauchen (*Father Knows Best*, 1954), wechselt dann aber bald das Genre und wird zu abenteuerlichen Western- (*Gunsmoke*, 1952) und Krimiserien (*77 Sunset Strip*, 1958). Mit *The Simpsons* (1989) eroberte ein gezeichnetes, gesellschaftskritisches Genre die Bildschirme weltweit. Unser Augenmerk gilt nun allerdings einem Kino- und TV-Format, in dem eine antike Heldenfigur die Hauptrolle spielt: Spartacus.

Spartacus (gestorben 71 v. Chr.) ist als Anführer eines Sklavenaufstands im Römischen Reich wohl eine der populärsten Per-

sonen der Weltgeschichte; er ist auch vielen Menschen ein Begriff, die sich ansonsten weniger für Altertum und Archäologie begeistern. Grund dafür sind vor allem die modernen Filmfassungen seines Lebens: Die Kinos haben ihn geliebt und auch das Fernsehen liebt ihn.

Im Gegensatz zu anderen historischen Figuren, die uns oft in Film und Fernsehen begegnen (Kleopatra, Augustus, Nero usw.), wissen wir überhaupt nicht, wie Spartacus aussah; auch nur sehr wenige Beschreibungen seines Charakters sind in antiken Quellen überliefert. Deshalb wird seine Figur seit jeher von einem neuzeitlichen Heldenverständnis überlagert, da sie sich wegen der Lücken in der Überlieferung so gut als Projektionsfläche moderner Vorstellungen eignet.

Die zweite Karriere des Spartacus beginnt bereits Mitte des 19. Jahrhunderts. Das Theaterstück *Gladiator* von Robert Montgomery Bird (Uraufführung 1831) liefert einen Prototyp unseres Helden, gespielt von Edwin

KLASSISCHES DUELL: Kirk Douglas (rechts) spielte in Stanley Kubricks *Spartacus* (1960) die Rolle seines Lebens. In dieser Szene kämpft er in der Gladiatorenschule von Capua mit dem Netz- und Dreizackkämpfer Draba, dargestellt von US-Zehnkämpfer Woody Strode



## Vom Pummelchen zum Muskelprotz: Spartacus ist der Fleisch gewordene Traum vom Mann



Forrest, dessen charakteristisches Aussehen uns bis ins 21. Jahrhundert begleiten wird. Es folgen italienische Verfilmungen wie *Spartaco* (Italien, 1913) von Giovanni Enrico Vidali und der gleichnamige Film von Riccardo Freda aus dem Jahr 1953. Hollywood-Rebell Kirk Douglas hat in *Spartacus – Rebel against Rome* von Stanley Kubrick (USA, 1960) die Rolle seines Lebens.

Vom Theater-Spartacus des 19. Jahrhunderts bis zum modernen Spartacus des 21. Jahrhunderts, verkörpert durch Andy Whitfield in der TV-Serie *Spartacus – Blood and Sand* (USA, 2010), muss die Figur des Helden zwingend Charakterzüge haben, die ihn als den charismatischen Gladiator wiedererkennbar machen: den markant entschlossenen Blick oder auch seinen grenzenlosen Mut. Dann gibt es Elemente, in denen sich die jeweiligen gesellschaftlichen Normen und der Zeitgeist widerspiegeln. Besonders auffällig ist der körperliche Wandel: Wirkt Spartacus für unseren heutigen Geschmack zunächst noch robust und etwas

füllig, steht Andy Whitfield mit einem makellosen, muskulösen und austrainierten Körper für heutige Schönheitsideale. Wir müssen Spartacus also als eine Projektionsfläche der Moderne verstehen. Dies gilt aber nicht nur für sein Aussehen, sondern auch für die nur vermeintlich antiken Ideale, für die er in den Verfilmungen kämpft. Um dieses Phänomen besser greifen zu können, lohnt ein Blick in die Werke antiker Autoren, die Spartacus aus ihrer Sicht beschreiben.

### War Spartacus ein Barbar oder ein Stratege mit kulturellem Hintergrund?

Der historische Spartacus wird lediglich von einigen antiken Geschichtsschreibern erwähnt, im Zusammenhang mit dem Sklavenkrieg (auch als „Spartacus-Aufstand“ bekannt). Appian, der im zweiten Jahrhundert n. Chr. aktiv ist, berichtet beispielsweise über die wütenden Bürgerkriege der spätrepublikanischen Zeit (*Rhomaiká* 14,116 – 121). Plutarch, ein griechischer Historiker aus dem ersten Jahrhundert n. Chr., geht in seinen Biographien auf das Leben des römischen Feldherren Crassus (*Crassus* 8 – 11) ein, der gegen Spartacus kämpfte. Beiden Quellen ist gemein, dass sie als Schriftsteller für das römische Publikum schrieben – also die Gegner des Spartacus, für die jedoch der Sklavenführer (wenn auch als Trauma) längst Geschichte war. Obwohl sie auch ältere Quellen für ihre Version der Ereignisse verarbeiteten, ist diese Parteilichkeit in der

GLADIATOR ALS SUPERMODEL: In der italienischen Produktion *Spartaco* (1913) spielte Mario Guaita-Ausonia die Hauptrolle (links). Kirk Douglas (rechts) war 1960 nicht nur *Spartacus*, sondern auch der Produzent des Streifens. Er verpflichtete den damals noch unbekannten Stanley Kubrick als Regisseur und Dalton Trumbo als Drehbuchautor. Trumbo gehörte zu den „Hollywood Ten“, die sich geweigert hatten, über eine etwaige Mitgliedschaft in der kommunistischen Partei auszusagen, deswegen seit 1948 Haftstrafen verbüßten und auch später Anfeindungen ausgesetzt waren.





AUSBRUCH: Die Gladiatorenschule von Capua wird in *Spartacus* (USA, 1960) als streng bewachte, von hohen Zäunen umgebene Kaserne gezeigt. Als die Gladiatoren fliehen können, riskieren sie gerne ihr Leben – für die Freiheit

Bewertung ihrer Aussagen immer mit zu bedenken; aus dem Umfeld des Spartacus und seiner Getreuen sind keine Aufzeichnungen erhalten.

Der Historiker Appian konzentriert sich auffallend darauf, Spartacus als aufständischen Barbaren darzustellen, der als Anführer der Sklavenarmee einen ehrlosen und brutalen Krieg gegen Rom geführt habe. Er berichtet hauptsächlich vom Kriegsgeschehen an sich, spricht aber weniger von Details zur Person des Spartacus. Wir erfahren lediglich von seiner thrakischen Herkunft, seiner Gefangennahme und der Aufnahme in eine

Gladiatorenschule im kampanischen Capua. Der griechische Schriftsteller Plutarch liefert uns hingegen einen mehrschichtigen Bericht. In seiner Biographie stellt er Spartacus als Gegenfigur zu dessen militärischem Gegner Crassus dar. Plutarch spricht dem eigentlich am Rand der griechischen Welt aufgewachsenen Sklavenführer ein gewisses Maß an Kultiviertheit zu – er sei „hellenischer als seine Geburt“; er betont dessen „stolzen Sinn und dessen Kraft“, aber auch „Verstand und Herzensgüte“. Erstmals bekommt Spartacus eine familiäre Einbindung: Plutarch erwähnt dessen „mit prophetischer Kraft begabte“



AUFMARSCH: Regisseur Stanley Kubrick lässt ein Heer von Statisten in Legionärsrüstung antreten. Die Entscheidungsschlacht zwischen der Sklavenarmee und den Römern gehört zu den aufwendigsten Szenen der Filmgeschichte

Frau. Sie ist es, die Spartacus' Berufung voraussieht und bis zum Ende des Krieges bei ihm bleibt. Der Held wird bei Plutarch so

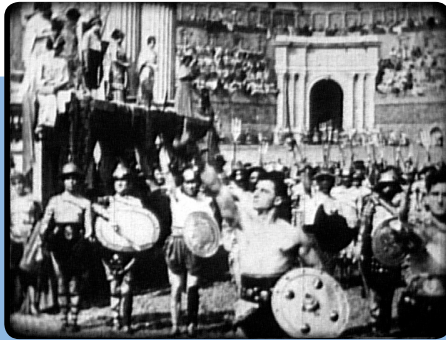
storiker können aufgrund der Schriftquellen die wichtigsten Eckdaten und Etappen des Sklavenaufstands unter Spartacus rekon-

## David gegen Goliath: Spartacus und die Sklaven brechen aus – das Imperium schlägt zurück

auf einen quasi vorbestimmten griechisch-heroischen Sockel gestellt – und somit natürlich auch zu einem würdigen Gegner für Crassus inszeniert, der ihn und dessen „schändlichen“ Aufstand vernichten wird. Hi-

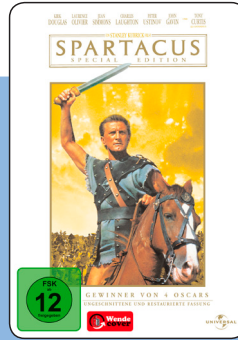
struieren: Der Thraker – offenbar nomadischer Abstammung – wurde als Kämpfer an die Gladiatorenschule des Batiatus in Capua verkauft. Im Jahr 73 v. Chr. brach er von dort mit zahlreichen anderen Gladiatoren aus.





DIE TODGEWEIHTEN GRÜSSEN sollen die Gladiatoren gerufen haben – eine moderne Legende. Szene aus *Spartacus* (Italien, 1913), bei Grapevine als DVD erhältlich

HEIMKINO: Die DVD *Spartacus* (USA, 1960) ist bei Universal erschienen



Die Zahl seiner Mitkämpfer variiert in den Quellen; Plutarch beispielsweise spricht von 78 Kämpfern. Durch Überfälle und Raubzüge konnten sich die Gladiatoren bewaffnen und ausrüsten. Sie wählten Spartacus zu einem der drei Anführer der Revolte. Die Aufständischen erhielten immer mehr Zulauf: Entflohenen Sklaven schlossen sich an, aber auch viele verarmte, landlose Freie, Landarbeiter und Hirten. Nur so – und aufgrund des offensichtlich vorhandenen taktischen Geschicks – ist es zu erklären, warum die Armee des Spartacus nicht nur römische Milizen vernichtend schlug, sondern auch zwei offizielle Heere der Prätores Clodius und Varinus, die ihm der Senat entgegensandte. Spartacus kämpfte sich mit seinem Heer in Richtung Alpen durch und besiegte bei Mutina (heute Modena, Italien) sogar eine 10.000 Mann starke römische Armee. Warum Spartacus nicht den nun freien Weg nach Norden einschlug, bleibt ein Geheimnis der Geschichte. Er wählte 71 v. Chr. den Weg nach Süden, wollte wohl mithilfe der kilikischen Piraten nach Sizilien übersetzen, dort die Sklavenaufstände neu entfachen – und vielleicht auch eine neue Heimat finden, frei vom rö-

mischen Joch. Inwieweit Spartacus konkrete politische Pläne verfolgte und vielleicht sogar einen eigenen Staat gründen wollte, wissen wir nicht. Crassus, der als neuer römischer Oberbefehlshaber Spartacus schwer zu schaffen machte, führte schließlich die entscheidende Schlacht gegen die Sklavenerarmee: das Gefecht, in dem Spartacus fiel.

#### Der Sklavenführer starb wie ein Märtyrer am Kreuz – aber nur im Kinofilm

Die Sterbeszene, wie sie Appian überliefert, macht Spartacus zu einem mutigen Gladiateur, der in vorderster Reihe seinen Tod auf heroische Weise findet. Plutarch berichtet nur ganz lapidar, dass er – während seine Gefährten fliehen – am Ende alleine steht und niedergehauen wird. Fakt ist: Tausende Aufständische starben bei dieser Schlacht, viele weitere tausend wurden gefangen genommen und gekreuzigt. Für die Macher von *Spartacus* (USA, 1960) war das Wenige, das wir über das Ende des berühmten Rebellen aus der Antike wissen, zu unspektakulär. Sie dachten sich eine Szene aus, die Parallelen



DAS KLEINE KOLOSSEUM: Aufgrund einer Inschrift datieren Archäologen den Bau des Amphitheaters in Capua (heute Santa Maria Capua Vetere, Italien) nach 138 n. Chr. Gut erhalten ist der Bereich des ehemaligen Kampfbodens, der einst mit Sand (lat. *harena*) bedeckt war. In der Nähe befand sich die Gladiatorenschule der Stadt

zum Verrat des Judas und zur Hinrichtung Christi hat: So hockt Spartacus alias Kirk Douglas mit seinen überlebenden Anhängern nach der Niederlage auf dem Boden. Sie erwarten, bereits in Ketten, welches Urteil die

seinen Leichnam) identifizieren. Als Spartacus aufsteht, um sich für das Leben seiner Gefährten zu opfern, erhebt sich ein anderer und ruft: „Ich bin Spartacus!“. Immer mehr folgen seinem Beispiel, schließlich stehen alle.

### Wo Spartacus & Co. kämpften, bauten die Römer später eine Arena für 50.000 Zuschauer

siegreichen Römer gefällt haben. Crassus will Gnade walten und die Rebellen weiter und wieder als Sklaven leben lassen („Sklaven wart ihr und Sklaven bleibt ihr!“), unter einer Bedingung: Sie sollen Spartacus (oder

Crassus erkennt seine Ohnmacht gegen diesen Freiheitswillen und diese Solidarität. Er lässt alle ans Kreuz schlagen – auch Spartacus, der von keinem seiner Männer verraten wurde... →





ACTION: Als Ex-Legionskommandant Maximus muss sich der *Gladiator* (USA, 2000), gespielt von Russell Crowe, im Kolosseum mit brutalen Gegnern und wilden Tieren herumschlagen, die aus Geheimtüren im Boden springen

Welches Leben führten Spartacus & Co. als Gladiatoren? In einer Gladiatorenkaserne, einem sogenannten *ludus*, lebten die

und Sterben antiker Gladiatoren gewährten vor wenigen Jahren Forschungsarbeiten der Medizinischen Universität Wien. Bereits

## Die berühmteste aller Arenen steht noch heute im Zentrum der Ewigen Stadt: das Kolosseum

Gladiatoren tagtäglich mit ihren Schicksalsgenossen. Es wurde zusammen gegessen, gewaschen, geredet, trainiert – aber auch intrigiert, verletzt, gekämpft und gestorben. Bisher einmalige Einsichten in das Leben

1993 hatten Archäologen nahe des römischen Stadions von Ephesos (heute Efes, Türkei) einen Friedhof mit Gladiatorengrabsteinen entdeckt. Seit 2001 wurden die dort geborgenen Skelettreste im Rahmen einer



FÜNF OSCARS gewannen *Gladiator* (USA, 2000) und dessen Regisseur Ridley Scott. Die DVD ist bei Universal erschienen



ERKENNTNISSE über die Aufzugssysteme im Untergeschoss des Kolosseums (oben rechts) brachten die Forschungen des Deutschen Archäologischen Instituts in Rom unter Leitung von Dr.-Ing. Heinz-Jürgen Beste. Zusammen mit seinem Team konnte er drei verschiedene Systeme rekonstruieren, die dort ab der Errichtungszeit um 80 n. Chr. bis in das vierte Jahrhundert n. Chr. angelegt wurden. In einem Korridor ließen sich 28 Aufzugskäfige nachweisen; sie dienten dazu, Tiere bis zur Größe einer Raubkatze oder eines Bären in die Arena zu transportieren (links). Später wurden diese Käfige durch verlängerte Rampen ersetzt (rechts)







LUFTBILD EINER KULTURMETROPOLE: Nördlich des ausgegrabenen Stadtzentrums der griechisch-römischen Stadt Ephesos (heute Efes, Türkei) und des großen Theaters, das auch aus dem Neuen Testament bekannt ist, befanden sich monumentale Sportstätten, unter anderem das Stadion, ein Gymnasion sowie der antike Gladiatorenfriedhof

interdisziplinären Kooperation des Zentrums für Anatomie und Zellbiologie der Medizinischen Universität Wien, des Österreichischen Archäologischen Instituts und des Instituts für Analytische Chemie und Lebensmittelchemie der Universität Wien wissenschaftlich untersucht. Die Forscher konnten die sterblichen Überreste von mindestens 67 Individuen identifizieren. Es handelt sich – mit einer einzigen Ausnahme – um Männer im Alter zwischen 20 und 30 Jahren. Die durchschnittliche Körpergröße der Gladiatoren betrug 168 cm (+/-5); dies entsprach in etwa auch der durchschnittlichen Körpergröße der damaligen männlichen ephesischen Bevölkerung. Die Forschungsergebnisse sorgten für weltweites Interesse; eine eigens

dazu gedrehte BBC-Dokumentation befeuerte die Schlagzeilen. Besonders spannend sind die Erkenntnisse zur Ernährungsweise der Kämpfer, die man bisher nur aus antiken Schriftquellen rekonstruieren konnte. So entdeckte man, dass sich in den Knochen der Gladiatoren im Vergleich zur Normalbevölkerung eine doppelt so hohe Konzentration des chemischen Elements Strontium angesammelt hatte. Daran war wohl auch eine fleischarme Gladiatorendiät schuld, die aus Gerste und Bohnenbrei bestand. Antike Autoren bestätigen diese anthropologische Aussage. Sie überliefern einen römischen Spottnamen für Gladiatoren: den Begriff *hordearii* (Gerstenfresser). Dazu kam eine Art antiker Energydrink – ein Aschetrunk, der nach dem



STOLZ BIS IN DEN TOD: Gladiatorenreliefs stammen in Ephesos oft von Grabbauten, die sich die Kämpfer schon zu Lebzeiten errichten ließen. Oben: Das Grabrelief des Palumbus, gestiftet von seiner Witwe Hymnis im zweiten Jahrhundert n. Chr., zeigt den Gladiator in der Bewaffnung eines *murmillo*. Der Palmwedel in seiner Hand betont seine Sieghaftigkeit. Rechts: Der Fundzusammenhang dieser Gladiatorenreliefs ist unklar; sie zeigen Duelle eines *secutor* gegen einen *retiarius*



Training gereicht wurde. Weniger heldenhaft war eine andere Folge dieser breiigen Ernährungsweise, die wohl die Knochenbildung verstärken sollte: Die Gladiatoren litten unter starkem Kariesbefall und müssen überdurchschnittlich oft Zahnschmerzen gehabt haben.

getarier? Unter dauerndem Psycho-Strom? Und ging auch Spartacus oft zum Zahnarzt? Tatsache ist jedenfalls, dass bei den Toten aus Ephesos keinerlei Anzeichen für eine Mangelernährung festgestellt wurden. Sie waren wohlernährte und eher rundliche Männer,

## Ein Gladiatorenfriedhof in Ephesos entpuppte sich als große archäologische Sensation

Die österreichischen Wissenschaftler machen dafür auch eine chronische Speicheldrüsenschwäche aufgrund von permanentem psychischen Stress verantwortlich. Waren die römischen Helden der Arena also dicke Ve-

ner, die eine ausreichende und proteinreiche Ernährung genossen. Die Forschungsergebnisse belegen aber auch, wie gut die Kämpfer medizinisch versorgt wurden: Mehrere Schädel weisen auf

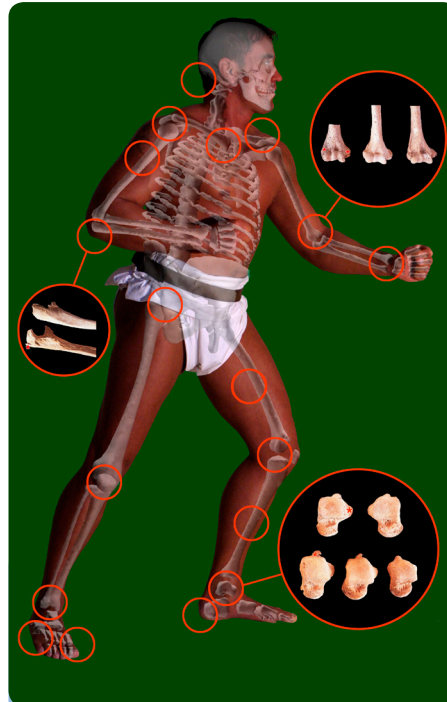


## Österreichische Archäologen und Mediziner rekonstruierten Training und Alltag der Kämpfer

gut verheilte Verletzungen hin. Auch sehr komplizierte Knochenbrüche wurden meist fachgerecht behandelt – Jahre bevor der Tod kam. Auch diese Ergebnisse werden durch antike Schriftquellen bestätigt: Der berühmteste Arzt im Römischen Reich, Galen aus Pergamon (um 200 n. Chr.), hat nach Angaben historischer Quellen viele Jahre in einem *ludus* gearbeitet; auch Masseur gab es in den *ludi*. Die Fürsorge eines *lentulus* (Besitzer der Gladiatorenschule) war jedoch weniger humanitär, sondern vor allem ökonomischer Natur: Nur ein gut ausgebildeter und gesunder Gladiator konnte in der Arena höhere Preise erzielen – und seinem *ludus* Ehre machen. Neben diesen vorsorglichen Annehmlichkeiten bestand der Alltag eines Gladiators letzten Endes aber hauptsächlich aus hartem Training und der Ausbildung für den Kampf.

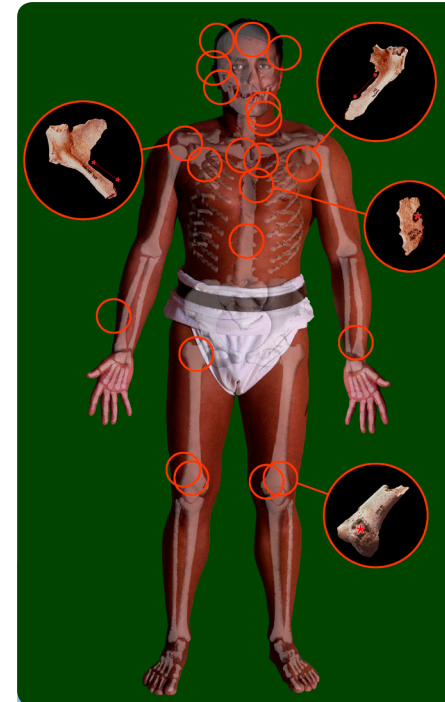
### Die Gladiatoren litten an deformierten Knochen und entzündeten Sehnen

Als Beweis einer starken Muskulatur haben Forscher an den Skeletten aus Ephesos sogenannte *muscle marker* an Arm- und Bein-knochen gefunden – Muskelansatzspuren, wie sie nur durch ein geregeltes, kontinuierliches Training entstehen. Wieder ergänzen die Aussagen antiker Autoren den archäologischen Befund. Sie schreiben, dass die Gladiatoren mit Holz Waffen geübt und hölzerne Pfähle (lat. *pali*) als Ziel benutzt haben. Im Allgemeinen wird vermutet, dass sie wie Legionäre trainierten und auf den Kampf vor-



**TRAININGSSPUREN:** Auf der Grundlage der Funde aus dem Friedhof von Ephesos haben österreichische Forscher am menschlichen Skelett Stellen markiert, die sich bei Gladiatoren durch den täglichen Drill an den Knochen und Muskeln verändert haben

bereitet wurden. In den großen Gladiatorenschulen wie in Rom oder Capua bekamen sie wohl zusätzlich ein speziell auf ihre Waffengattung zugeschnittenes Einzeltraining.



**VERLETZUNGSSPUREN:** Viele Knochenfunde aus Ephesos weisen Wundmale auf, die durch Waffen verursacht wurden. Die meisten dieser Verletzungen sind mehrfach und an mehreren Skeletten zu sehen. Für diese Grafik sind sie an einem Körper dargestellt

Doch wie sah ein Gladiatorenkampf der spätrepublikanischen Zeit (2./1. Jahrhundert v. Chr.) in der historischen Wirklichkeit aus? Der Experimentalarchäologe **Marcus Jun-**

**kellmann** widmete einen großen Teil seines Lebens der Erforschung der Gladiatur. In seinem im Jahr 2000 veröffentlichten Beitrag *Das Spiel mit dem Tod. So kämpfen Roms Gladiatoren* schildert er ausführlich Waffengattungen, Kampftaktik, Ablauf der Kämpfe und zuletzt: den Tod des Gladiators in der Arena. Jeder Gladiator war einer Waffengattung zugeordnet (lat. *armaturae*), die ein festes Set an Rüstungsteilen und Angriffswaffen besaß. Dabei konnte es durchaus passieren, dass ein Gladiator im Laufe der Karriere die Waffengattung wechselte. Fest vorgegeben war außerdem die Paarkonstellation der Duellierenden. Besonders beliebt war das 'asymmetrische Duell', bei dem verschiedene Waffengattungen gegeneinander antraten, mit vermeintlich gleichen Chancen: Netzkämpfer (lat. *retiarius*) vs. Verfolger (lat. *secutor*), 'Thraker' (lat. *thraex*) vs. Schwerbewaffneter (lat. *murillo*).

### Experimentelle Archäologen widerlegen unsere Vorstellungen von den Duellen

Marcus Junkelmann hat sich auch mit der Kampftaktik auseinandergesetzt und Kämpfe nachgespielt – mit detailgetreuen Kopien antiker Gladiatorenausrüstung. Ein wichtiges Ergebnis: Die Kämpfer kreuzten niemals ihre Klingen wie in den Verfilmungen, denn die Schwerter waren viel zu kurz. Und: Es gab auch keine Hiebe mit weit ausholenden Bewegungen, denn derartige Aktionen hätten den Gladiator aufgrund seiner schweren Rü-

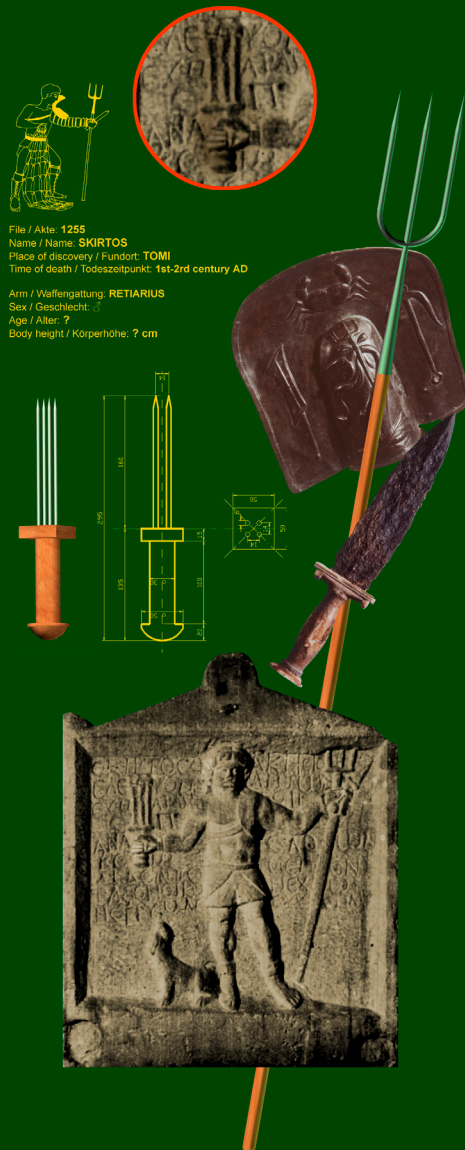
## So starben die Helden der Arena von Ephesos

stung viel zu schnell ermüdet und seine Dekung zu weit geöffnet. Auch wenn es weniger spektakulär klingen mag: Antike Gladiatoren nutzten dieselbe Taktik wie viele moderne Boxer – durch eine geschickte Abfolge von Deckung und Attacke warteten sie auf den richtigen Moment, um Treffer zu landen. Eine festgesetzte Kampfplänge gab es vermutlich nicht, doch der Schiedsrichter konnte Unterbrechungen beispielsweise zur Wundversorgung veranlassen.

Wie endete der Kampf? Es gab mehrere Möglichkeiten: Erstens, wenn das Duell aus welchen Gründen auch immer abgebrochen wurde, kam es zu einem Unentschieden. Zweitens, wenn einer der Kontrahenten im Kampf starb. Oder wenn es drittens einen Sieger gab, der dann den Besiegten töten musste oder am Leben lassen durfte.

Unentschiedene Kampfausgänge waren selten. Ebenfalls nicht alltäglich war der Fall, dass ein Gladiator im Kampf tödliche Verletzungen erlitt und sofort starb. Denn er wurde ja nicht nur im Angriff, sondern auch in Ausweichbewegungen trainiert. Im Falle einer Niederlage lag die Urteilsgewalt über sein Leben zwar offiziell beim Ausrichter der Spiele; tatsächlich hat wohl oft die Stimmung des Publikums entschieden. Im Falle einer Hinrichtung gab es genaue Vorgaben: Der Besiegte musste – sofern er noch die Kraft dazu hatte – kniend seinen bloßen Hals darbieten, damit ihm ein Schwert durch die Kehle bis ins Herz getrieben werden konnte. Diese Szene ist auch durch Mosaikdarstellungen und Reliefs belegt. War der Todge-

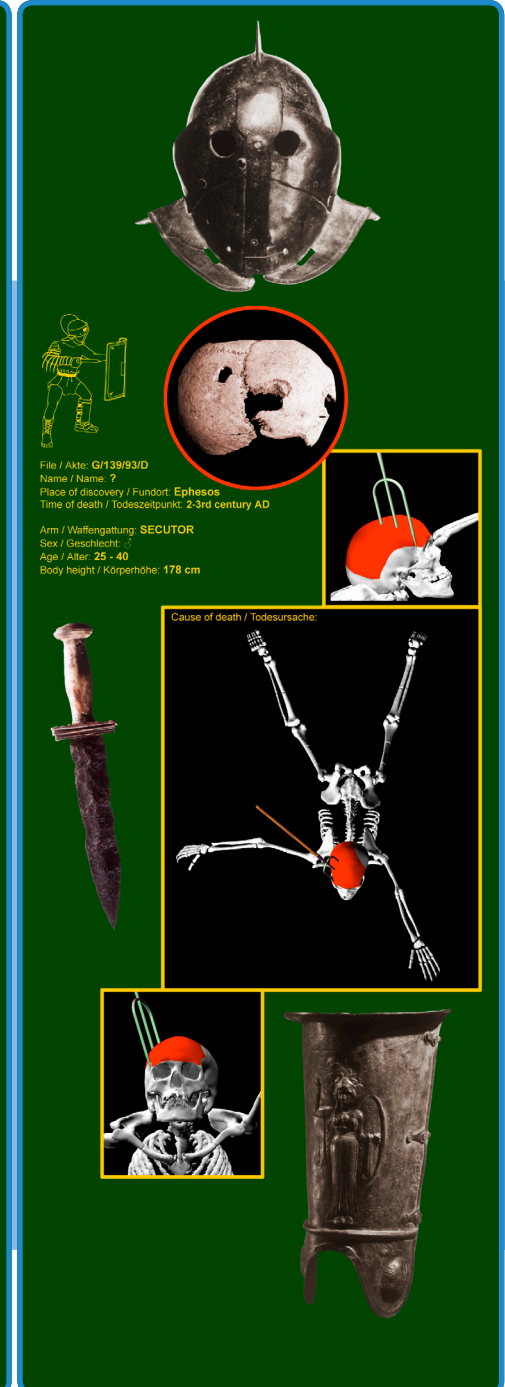
**RETIARIUS GEGEN SECUTOR:** Links sind die Waffen eines Netzkämpfers zu sehen. Ungewöhnlich ist die vierdornige Stichwaffe (*quadrens*). Damit und mit einem Dreizack wurden *secutor*-Kämpfer (rechts) schwer verwundet, wie Funde aus Ephesos zeigen



File / Akte: 1255  
Name / Name: SKIRTOS  
Place of discovery / Fundort: TOMI  
Time of death / Todeszeitpunkt: 1st-2nd century AD  
Arm / Waffengattung: RETIARIUS  
Sex / Geschlecht: ♂  
Age / Alter: ?  
Body height / Körperhöhe: ? cm



File / Akte: 111/93  
Name / Name: ?  
Place of discovery / Fundort: Ephesos  
Time of death / Todeszeitpunkt: 2-3rd century AD  
Arm / Waffengattung: SECUTOR  
Sex / Geschlecht: ♂  
Age / Alter: 25 - 40  
Body height / Körperhöhe: 174 cm



File / Akte: G139/93/D  
Name / Name: ?  
Place of discovery / Fundort: Ephesos  
Time of death / Todeszeitpunkt: 2-3rd century AD  
Arm / Waffengattung: SECUTOR  
Sex / Geschlecht: ♂  
Age / Alter: 25 - 40  
Body height / Körperhöhe: 178 cm

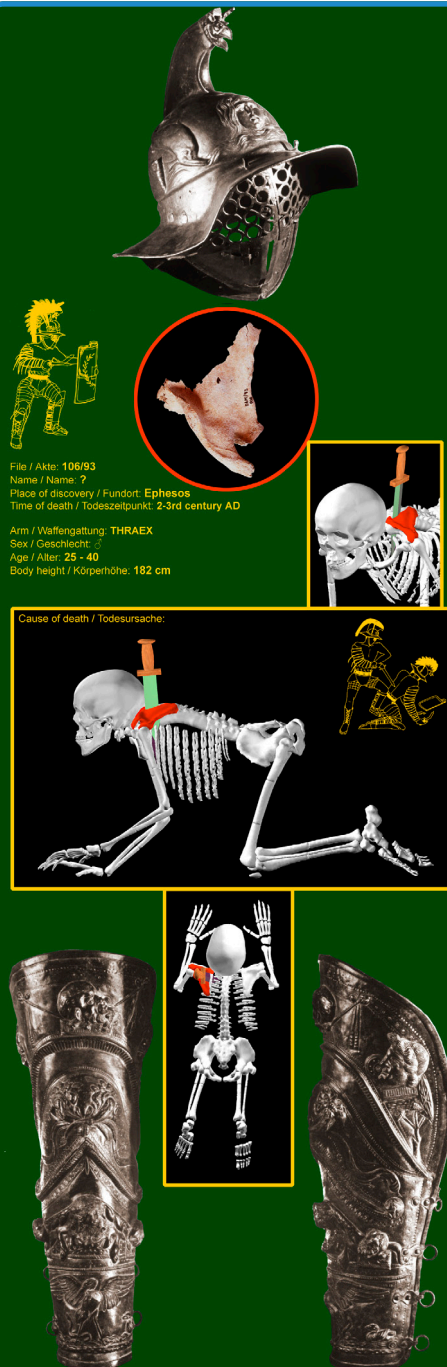


## Auf den Knien ereilte sie der Gnadenstoß

wehte zu sehr geschwächt, wurde er auch am Boden liegend getötet. Der Sieger erhielt einen Palmzweig, ein Preisgeld und drehte, von Musik und dem Jubel des Publikums begleitet, eine Ehrenrunde. Auch der römische Schriftsteller, Philosoph und Politiker Marcus Tullius Cicero (106 – 43 v. Chr.) begeisterte sich für diesen „heldenhaften“ Tod in der Arena. Er feierte ihn – in einer seiner warnenden Hasstiraden gegen Marc Anton und den Verfall des Staates – in der dritten Philippischen Rede als vorbildhaft für das Sterben an sich: „Ihr kennt die Unverschämtheit des Antonius, kennt seine Freunde, kennt sein gesamtes Geschlecht. Bei genussüchtigen, frechen, lasterhaften, schamlosen Würfelspielern, Trinkern Knecht zu sein, das ist das höchste Elend, vereint mit der höchsten Schande. Wenn also schon – die Götter mögen dieses Vorzeichen abwenden! – das Verderben des Gemeinwesens kommt, was edle Gladiatoren tun, dass sie ehrenhaft unterliegen, lasst uns tun, als Herren aller Länder und Völker, dass wir lieber mit Würde unterliegen, als in Schande Knechte zu sein.“ (*Philippica* 3, 35) Es ist eine Ironie der Geschichte, dass hier – nur wenige Jahrzehnte nach dem Tod des Sklavenführers – Cicero fast wie ein Bruder im Geiste des Spartacus klingt...

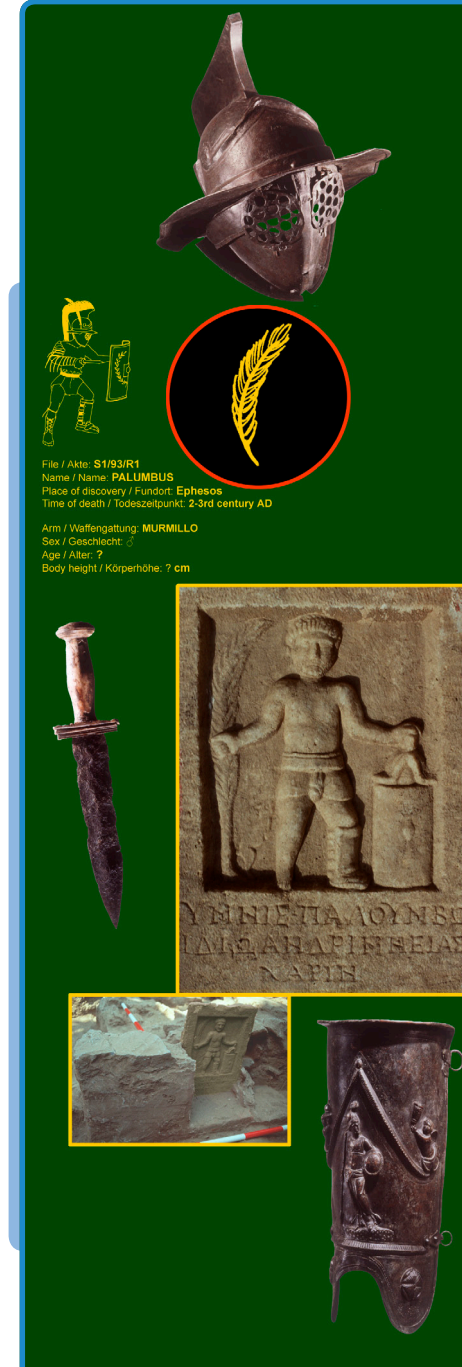
Rund ein Jahrhundert nach Cicero erhob sich eine andere prominente Stimme der römischen Literatur, die allerdings wesentlich kritischer das Treiben in der Arena kommentiert und vermutlich auch stellvertretend für die Meinung zahlreicher Römer steht. →

**THRAEX GEGEN MURMILLO:** Originalfunde zur Bewaffnung der beiden Gladiatorentypen aus dem Römischen Reich werden in diesen Darstellungen um Knochenfunde aus Ephesos ergänzt, die Wundmale durch Dolch- und Schwertstiche aufweisen



File / Akte: 106/93  
Name / Name: ?  
Place of discovery / Fundort: Ephesos  
Time of death / Todeszeitpunkt: 2-3rd century AD  
Arm / Waffengattung: THRAEX  
Sex / Geschlecht: ♂  
Age / Alter: 25 - 40  
Body height / Körperhöhe: 182 cm

Cause of death / Todesursache:



File / Akte: S1/93/R1  
Name / Name: PALUMBUS  
Place of discovery / Fundort: Ephesos  
Time of death / Todeszeitpunkt: 2-3rd century AD  
Arm / Waffengattung: MURMILLO  
Sex / Geschlecht: ♂  
Age / Alter: ?  
Body height / Körperhöhe: ? cm

Cause of death / Todesursache:



File / Akte: G111/93/B  
Name / Name: ?  
Place of discovery / Fundort: Ephesos  
Time of death / Todeszeitpunkt: 2-3rd century AD  
Arm / Waffengattung: MURMILLO  
Sex / Geschlecht: ♂  
Age / Alter: 25 - 40  
Body height / Körperhöhe: 179 cm

Cause of death / Todesursache:

## Die Realität des Tötens in der Arena zeigt uns: Das Alte Rom ist uns ferner als wir oft glauben

### Sterben als Entertainment war für die Mehrheit kein moralisches Problem

Der Philosoph Lucius Annaeus Seneca (ca. 1 – 65 n. Chr.) prangerte die Beiläufigkeit an, mit der Menschen im Amphitheater getötet wurden – als Pausenfüller für Zuschauer, die durch konstanten Blutrausch abgestumpft und gelangweilt waren. Die geschätzte Kampfkunst spielte bei diesen Massakern keine Rolle mehr: „Durch Zufall geriet ich in eine Mittagsvorstellung. Ich erwartete harmlose Spiele, allerlei Scherze, kurz, eine Erheiterung, die die Menschen nach dem Anblick von Menschenblut wieder beruhigt – das Gegenteil trat ein. Alle vorigen Kämpfe waren dagegen sanfte Barmherzigkeit: kein bisschen Scherz, der reine Menschenmord! Nichts, womit sich die Kämpfer schützen können. Jedem Hieb am ganzen Körper ausgesetzt, führen sie selbst keinen vergeblich. Das liebt die Masse mehr als die paarweisen, kunstgerechten, sonst immer verlangten Gladiatorenkämpfe. Warum auch nicht? Kein Helm, kein Schild fängt den Schwertstreich auf. Wozu noch Schutz? Wozu Fechtkunst? All das verzögert ja nur den Tod. Morgens wirft man den Löwen und Bären Menschen vor, mittags den Zuschauern. Die Mörder wünscht man weiteren Mördern vorgeworfen zu sehen, den Sieger spart man auf für neues Gemetzel: das Ende der Kämpfer ist immer der Tod. Feuer und Schwert regieren. So geht's dort zu, bis die Arena ‚leer‘ ist. ‚Aber er hat doch einen Raub begangen, einen Menschen umgebracht.‘ Gut und schön: Ist

er ein Mörder, so hat er sein Schicksal verdient. Aber – Unseliger! – was gibt Dir das Recht, dabei zuzuschauen? ‚Töte, schlag zu, verbrenne ihn! Warum stürzt er sich so angstvoll gegen das Schwert? Warum haut er auf den anderen so zaghaft ein? Warum stirbt er so ungern? Man schlage sie, bis sie sich gegenseitig verwunden! Brust an Brust, und nackt die Brust – so sollen sie beide den Schwertstößen des Gegners sich bieten!‘ Aber es ist doch Pause! ‚So soll man derweilen den Menschen die Kehle durchschneiden, damit wenigstens etwas geschieht!‘“ (*Epistulae Morales Ad Lucilium* 7, 3 ff.). Diese Aussagen von antiken Zeitgenossen, die Seneca fast im Sinne moderner Tonaufnahmen präsentiert und kommentiert, beleuchten die menschenverachtende Kehrseite der Spiele, die man ansonsten allzu leicht nur auf heldenhafte Duelle à la Spartacus vs. Crixos reduziert. Die von Seneca so schonungslos offen geschilderten Hinrichtungen und „Pausenschlächtereien“ zeigen drastisch, was eben auch bei ausgebildeten Gladiatoren zwingend zum Geschäft gehörte: der Tod. Spartacus und seine Getreuen haben sich diesem Schicksal durch ihren Ausbruch aus der Arena-Welt aus eigener Entscheidung für einige Zeit entziehen können; sie fanden einen anderen, ebenfalls blutigen Tod: in offener Schlacht.

HELDEN ALS LAMPENSCHMUCK: Ein *secutor* als Zierde einer Öllampe aus Ephesos. Wie beim Grabrelief des Palumbus ist ein Palmwedel als Zeichen der Sieghaftigkeit zu sehen. In der Realität bekam der abtretende Sieger in der Arena dieses Ehrenzeichen



WEBLINKS ZU DIESEM KAPITEL

[www.oeai.at](http://www.oeai.at) • [www.universal-pictures.de](http://www.universal-pictures.de) • [www.grapevinevideo.com](http://www.grapevinevideo.com) •  
[www.dainst.de](http://www.dainst.de) • [www.amphi-theatrum.de](http://www.amphi-theatrum.de) • [www.starz.com/originals/Spartacus](http://www.starz.com/originals/Spartacus)



## INTERVIEW

## Was denkt ein TV-Macher über... *Spartacus*?

**Wieso glaubte ProSieben daran, dass noch eine *Spartacus*-Verfilmung Erfolg bringen wird?**

Ich denke *300* ist daran schuld, weil es eine komplett neue Ästhetik von Verfilmungen, die mit dieser Zeit arbeiten, etabliert hat. Der Film, der 1:1 auf dem Comic von Frank Miller basiert, bringt viele moderne und zeitlose Elemente mit sich und dieses neue Genre feiert das Publikum. Durch die moderne Machart, die *300* etabliert hat, wurde ein komplett neues Publikum angesprochen und herangezogen – und darauf baut *Spartacus* auf. Vor allem jedoch junge männliche Zuschauer werden dadurch angezogen und deswegen programmiert ProSieben es für den Freitagabend. Der Freitagabend ist bei ProSieben komplett auf eine männliche Kern-Zuschauerschaft ausgerichtet. Deswegen kommen zu der Zeit immer Action-Filme und Blockbuster, die hauptsächlich männlich orientiert sind – danach wurde *Spartacus* gesetzt und hat sich genau dieser Zielgruppe bedient. Männliche, junge Zuschauer. Sensations-lustige Zuschauer (*lacht*).

**Wie erreicht *Spartacus* die Zuschauer emotional? Mit Sex und Gewalt?**

(*Schmunzelt*) Ja, genau. Aber ich denke, dass das wichtigste Element das Rache-motiv ist und die ganze emotionale Kiste, die das mit sich bringt. Seine Frau wurde ermordet und *Spartacus* will Rache. Er hat einen Grund für sein Handeln. Pure Emotion eigentlich. Und nur mit Emotion fesselt



**Christian Giegerich**  
Senior Producer und Writer  
bei ProSiebenSat1

man die Leute an die Serie. Es geht gar nicht darum, was die Leute zu tun haben, man braucht aber eine Verbindung zur Hauptfigur. Man sieht eine Serie wegen der Figuren und Darsteller. Es ist zweitrangig, was das Geheimnis der Insel bei *Lost* ist, weil man in erster Linie wissen will, was mit den Leuten passiert, die man liebgewonnen hat.

**Wie groß ist der Wunsch beim Zuschauer, tatsächlich Archäologie kennenlernen zu wollen? Beispielsweise in Form eines Formats wie *Galileo*, moderiert von einem Archäologen, der historische Themen oder aktuelle Ausgrabungen dem Publikum spannend vermittelt?**

Ich kann es mir sehr gut vorstellen, dass es eine Zuschauerschaft gibt, die sich dafür interessiert. Bei uns entsteht gerade ein neuer Männersender, wo das gut hinein passen könnte. Aber auch DMAX könnte so eine Idee unterbringen. Auf jeden Fall eine gute Idee.

**Es ist interessant, dass Sie den Vorschlag gleich mit einem Männersender in Verbindung bringen. Besteht denn nicht auch die Möglichkeit einer weiblichen Zuschauerschaft?**

Normalerweise laufen solche Abenteuer-Dokus eher auf Männersendern oder sind für ein männliches Publikum gedacht. Ich kann mir so etwas nicht bei Sendern vorstellen, die sich ausschließlich an weibliches Publikum richten, wie z. B. SIXX. Es sei denn, der Archäologe sieht verdammt gut aus (*lacht*).

**Wie sehen Sie die Zukunft des Genres der historisch-antiken TV-Serie?**

Ich glaube, dass dieses Thema an sich wieder ein bisschen attraktiver wird. Zum einen durch Erfolgskracher, wie *Game of Thrones* und *Herr der Ringe* sind die Leute jetzt viel offener für Menschen mit Schwertern in der

Hand. Zum anderen auch durch *Rome*. Meiner Meinung nach besteht zurzeit großes generelles Interesse an der Vergangenheit. Ich habe oft die Erfahrung gemacht, dass ich Menschen nicht für ältere Filme begeistern kann, die vor 2000 gelaufen sind, oder gar schwarz-weiß sind. Aber durch solche neuen Verfilmungen sieht man, dass die Leute offener sind, sich mit der Vergangenheit zu beschäftigen.

**Was finden Sie persönlich an der Antike spannend? Sind Sie ein Fan von *Spartacus* oder *Rome*?**

*Rome* entspricht eher meinem Geschmack. Es ist jedoch eine eigene Nummer, weil es viel historischer ist. Es ist fundierter und anspruchsvoller und hat eine ganz andere Zuschauerschaft. Diese sind dann eher Studenten oder Zuschauer, die mehr an der Geschichte Roms interessiert sind. Aber im Grunde sind es dieselben Zutaten; beide Serien sehen zwar gleich aus, trotzdem sind sie grundverschieden. Wenn man eine gute Geschichte hat, kann man sie in jeder Epoche erzählen. Es ist ganz egal, ob das Ding *Star Wars* oder *Herr der Ringe* heißt. Es geht um einen dunklen und weißen Ritter, einen Schwertkampf und ein Monster, das am Ende besiegt wird. Die Antike finde ich spannend, weil es viele Geschichten in dieser Epoche gibt, die genau diese Elemente liefern. Und es gibt noch viele Geheimnisse in der Vergangenheit, die es wert sind, entdeckt zu werden.

## ANTIKE IM TV, TEIL II

# Die historische Serie *Rom* – Wo die Zeit von Caesar, Pompeius und Augustus wieder lebendig wird

Die TV-Serie *Rom* wurde von HBO, BBC und RAI von 2005 bis 2007 produziert. Im Mittelpunkt der zwei Staffeln stehen Lucius Vorenus und Titus Pullo. Beide könnten auf den ersten Blick nicht unterschiedlicher sein und entwickeln sich im Laufe der Zeit dennoch zu besten Freunden. Als Helden der Serie, die im ersten Jahrhundert v. Chr. spielt, entführen sie den Zuschauer in die Welt der Plebejer, des einfachen Volkes, und in die Welt der Mächtigen. So treten auch die großen Heerführer und Politiker dieser Epoche wie Caesar oder Octavian auf.

### Zwei Legionäre als TV-Protagonisten

Vorenus und Pullo sind keine Erfindungen der Fernsehmacher, sondern historische Personen, die wir in der antiken Literatur fassen können. Ihre Namen werden in Caesars Bericht über den Gallischen Krieg (*De Bello Gallico* 5, 44) lobend erwähnt: „In dieser Legion dienten zwei außerordentlich tapfere Zenturionen, die schon vor der Beförderung zum höchsten Rang standen, Titus Pullo und Lucius Vorenus. Diese standen in ständigem Streit miteinander, wer den anderen übertriffe. In all jenen Jahren hatten sie als erbitterte Rivalen miteinander um ihren Rang gekämpft. Von diesen beiden sagte Pullo,

als bei der Lagerbefestigung aufs härteste gekämpft wurde: ‚Was zögerst du noch, Vorenus? Auf welche Gelegenheit wartest du noch, deine Tapferkeit zu beweisen? Dieser Tag wird unseren Wettstreit entscheiden.‘ Mit diesen Worten ging er über die Lagerbefestigung und stürzte sich auf den Feind dort, wo er am dichtesten zu stehen schien. Da hielt es auch Vorenus nicht auf dem Lagerwall, er folgte Pullo auf dem Fuß, weil er um sein Ansehen bei allen anderen fürchtete. Aus einer gewissen Entfernung schleuderte Pullo seinen Wurfspieß auf die Feinde und durchbohrte einen, der gerade aus der feindlichen Menge nach vorn stürmte. Als dieser schwer getroffen starb, bedeckten ihn die Feinde mit ihren Schilden, schleuderten alle ihre Wurfgeschosse auf Pullo und machten ihm so ein weiteres Vorrücken unmöglich. Pullos Schild wurde durchbohrt, und ein Wurfgeschoss blieb in seinem Wehrgehänge stecken, so dass sich seine Schwertscheide durch den Treffer verschob. Als er versuchte, sein Schwert zu ziehen, war daher seine rechte Hand behindert, sodass er wehrlos war, als die Feinde ihn umzingelten. Da kam ihm sein Feind Vorenus zu Hilfe und stand dem Bedrängten bei. Sofort wandte sich daraufhin die feindliche Menge von Pullo ab und Vorenus zu, da sie glaubten, der Speer habe Pullo durchbohrt. Vorenus kämpfte im Handgemenge mit dem Schwert, tötete einen Feind und trieb die Üb-

rigen ein Stück zurück. Während er jedoch allzu stürmisch vordrang, stolperte er in eine Bodenvertiefung und stürzte. Als die Feinde ihn einkreisten, brachte ihm wiederum Pullo Unterstützung, so dass sich beide, nachdem sie mehrere Feinde niedergemacht hatten, unversehrt und mit höchstem Ruhm bedeckt in die Befestigung zurückziehen konnten. So trieb das mit der heftigen Rivalität der beiden sein Spiel, dass nämlich jeder dem Rivalen zu Hilfe kam und ihn rettete und dass nicht zu entscheiden war, wen von beiden man als den Tapfereren ansehen musste.“

Die zwei Zenturionen hatten also beim Aufstand des Ambiorix 54/53 v. Chr., der Caesar eine schwere Niederlage einbrachte, besondere Verdienste im Kampf erworben. In der TV-Serie wird ihr Verhältnis zu Caesar zu einer fiktiven Geschichte ausgebaut: Während Lucius Vorenus zum engen Vertrauten Caesars und später Marc Antons aufsteigt, entwickelt sich Titus Pullo zum guten Freund von dessen Gegenspieler – des jungen Octavian und späteren Kaisers Augustus.

Einen authentischen Charakter erhält die Serie durch zahlreiche Details. Hauptort vieler Handlungsstränge ist das Innere römischer Häuser. In spätere-publikanischer Zeit (2./1. Jahrhundert

v. Chr.) lagen sogenannte Peristylhäuser bei der römischen Oberschicht besonders im Trend: Zentraler Teil der Anlage war immer ein säulenumstandener Hof (griech. *peristýllon*, zusammengesetzt aus *peri* „um, herum“ und *stýlos* „Säule“). Der römische Architekt Vitruv hat in seinem zehnbändigen Lebenswerk *De Architectura Libri Decem* seine Idealvorstellung eines solchen Hauses bis ins Detail beschrieben. In der römischen

Welt sind viele Reste derartiger Wohnbauten erhalten geblieben; besonders anschaulich sind die Häuser (lat. *domus*) in Pompeji. In der Antike (wie auch in der TV-Serie) war das Peristyl meist ein kleiner, luftiger Garten, der mit Statuen und Brunnen geschmückt war. An diesem Säulenhof lagen immer auch prächtige Räume, die sich zum Garten hin öffneten – und die sicher, neben der Familie, nur von besonders bedeutenden Besuchern oder engen Freunden betreten wurden.

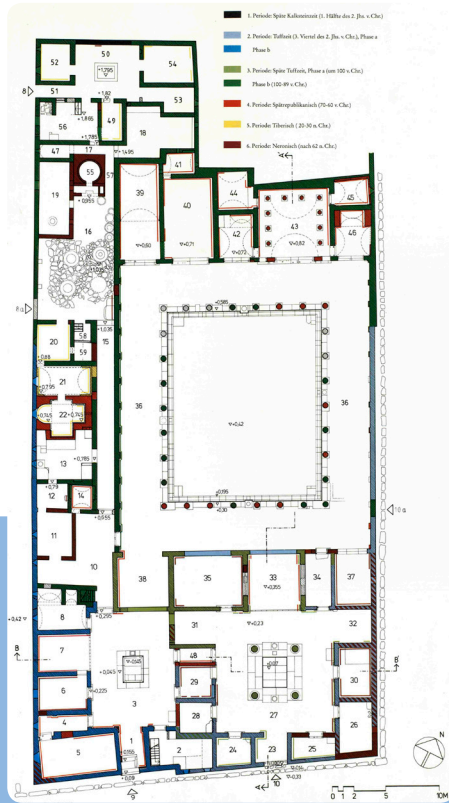
Betrachtet man in der TV-Serie *Rom* das Haus der Atia, der Mutter des Octavian, besticht es auf den ersten Blick durch die Authentizität der Rekonstruktion. Die Fernsehkulisse erinnert an das pompejanische ‚Haus des Labyrinths‘ mit seinen heute noch gut erhaltenen Prunk- und Schlafräumen. Das geschulte Auge bleibt an Details hängen, bei denen die Fernsehmacher we-

SYMBOL DER MACHT ROMS: Um die *aquila*-Standarte versammelte sich jeweils die erste Kohorte einer Legion. Auf der Spitze der Stange thronte der Adler des obersten Gottes Jupiter mit dessen Blitzbündel



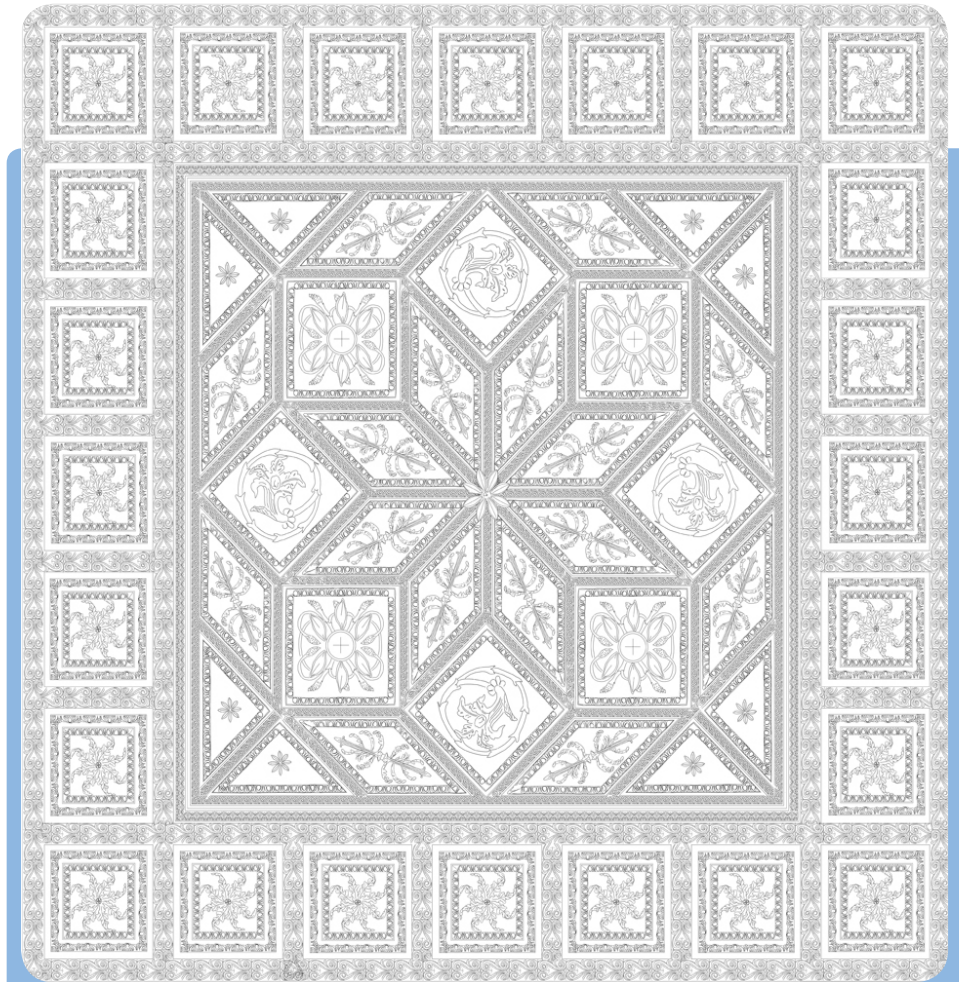


## Die Serienmacher haben auf Details geachtet, die selbst viele Fachleute nicht kennen



**VORBILD FÜR DIE FILMKULISSEN:** Das ‚Haus des Labyrinths‘ in Pompeji (heute Pompei, Italien) wurde während des Vesuviusausbruchs im Jahr 79 n. Chr. verschüttet. Sein guter Erhaltungszustand, die Eingänge, Wohn- und Prunkräume sowie Säulenumgänge machen das Anwesen zu einem hervorragenden Studienobjekt für Wissenschaftler, die sich mit der Architektur römischer Wohnhäuser beschäftigen. Für die Paläste der Serie *Rom* ließ man sich auch von diesem Ambiente inspirieren

niger auf chronologische Genauigkeit geachtet haben. So zieren in der ersten TV-Staffel, die vor dem Jahr 44 v. Chr. spielt, Malereien den Peristylhof des Atia-Anwesens, die durch große rote Flächen und feine Ornamente gekennzeichnet sind: ein Malerestil, der von Fachleuten heute als „Dritter Pompejanischer Stil“ eingeordnet wird – ein Stil, der jedoch erst Jahrzehnte später in Mode kommen sollte. Neben derartigen zeitlichen Ungenauigkeiten gibt es in *Rom* auch einige inhaltliche Fehler. „Andererseits haben die Serienmacher auf Details geachtet, die selbst der Fachmann nicht immer im Blick hat. So zeigt sich in einer *Rom*-Folge eine Dame der Mittelschicht, als sie zum ersten Mal das Haus Caesars betritt, unter anderem von den Zimmerdecken mit ihrer reichen Verzierung beeindruckt“, betont **Dr. Johannes Lipps**, der am Institut für Klassische Archäologie in München zu antiken Palästen und Wohnhäusern forscht. Der Wissenschaftler: „Nur wenige dieser raffiniert angelegten und gestalteten Decken aus der Zeit vor Kaiser Augustus sind erhalten geblieben. Wir wissen das meiste darüber aus den Schriften antiker Autoren wie Vitruv oder Cicero. Deshalb ist dieses Thema auch in der Archäologie bisher wenig erforscht. Umso bemerkenswerter ist die Filmszene!“ Und noch mehr: Die Figuren der Serie erklären dem Zuschauer, scheinbar nebenbei, in ihren Dialogen größere gesellschaftliche Entwicklungen der späten Republik. So ereifert sich beispielsweise Atia über Malchus, der sich in einer Sänfte habe tragen



**SELTENES EXEMPLAR:** Von den Wohnhäusern und öffentlichen Bauten der Römerzeit blieben nur wenige Decken erhalten. Ein prominentes Beispiel stammt aus einem Baukomplex auf dem Palatinhügel in Rom, der als ‚Haus des Augustus‘ bekannt ist. Das Areal hat sich zu einem beliebten Touristenziel in der Ewigen Stadt entwickelt – falls nicht gerade Restaurierungsarbeiten den Besuch verhindern. Ob der Kaiser in diesen Räumen, die aus der späten Republik stammen, wirklich gelebt hat, darüber diskutieren die Forscher. Unbestritten ist, dass sich hier eine der aufwendigsten, bisher bekannten Stuckdecken befand. Oben ist eines der beiden zentralen Mittelmotive als Rekonstruktion zu sehen



IN GUTER GESELLSCHAFT: Der Münchner Archäologe Johannes Lipps, der auch zum „Haus des Augustus“ in Rom forscht, steht hier neben dem Abguss eines Augustusporträts (Original in der Glyptothek): Der Kaiser trägt die „Bürgerkrone“ (*corona civica*), einen Kranz aus Eichenlaub. Augustus wird so als der Retter der Römer aus den Wirren der Bürgerkriege gefeiert

lassen – in den Augen der Aristokratin ein Affront des einfachen Bäckers. Diese Szene spiegelt sehr gut den Aufstieg von Nichtadeligen im ersten Jahrhundert v. Chr. Für die Erzählkunst der Serienmacher spricht auch, dass die DVD-Ausgabe mit einem zuschaltbaren historischen Kommentar versehen ist.

### Geschichte nur als Grundlage der Story

Eine der raffiniertesten Computeranimationen der TV-Serie fasziniert den Zuschauer gleich zu Beginn. Antike Ritzzeichnungen, sogenannte Graffiti (ital. *graffito*), die an Hausmauern und Wände gekritzelt sind, erwachen zum Leben. Diese *street art* hatte im Gegensatz zu heute allerdings keinerlei künstlerischen Anspruch. Hier verewigte sich der ganz normale Römer, mit Dingen und Botschaften des alltäglichen Lebens: wer doof und wer nett sei, wer gerade gewählt werden wolle, welche Dirne einen guten

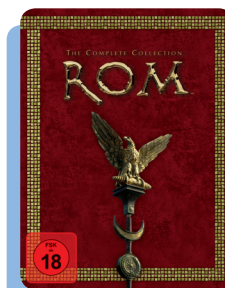
Preis mache und wo es guten Wein zu trinken gebe – oder eben auch schlechten. Einer der Experten auf dem Gebiet der antiken Graffiti ist **Prof. Dr. Martin Langner** von der Georg-August-Universität Göttingen. Der Vorspann der Serie sei, so Martin Langner, „gut gemacht, weil hier die Graffitizeichnungen lebendig werden und so die populäre Bedeutung von Graffiti gut visualisiert ist.“ Doch was wurde konkret geschrieben und gezeichnet? In der TV-Serie kommen regelmäßig figürliche Graffiti vor, die Prominente der Antike karikieren. Beispielsweise ist Brutus zu sehen, wie er Caesar das Messer in den Rücken stößt, oder Servilia, die mit Caesar eine Liebesaffäre hat. In beiden Fällen hat Caesars Nichte und Octavians Mutter, Atia, die Männer dazu angestiftet, Graffiti an die Wände zu kritzeln. Aber gab es solche Negativkampagnen wirklich? Martin Langner präzisiert: Zwar seien Graffiti erhalten, die etwa einen verunstalteten Kaiser zeigten – vorwiegend vom Hügel Palatin in Rom, auf



KURIÖSE HISTORISCHE QUELLE: Martin Langner, der in Göttingen lehrt, hat sich mit figürlichen antiken Graffiti im Wohn- und Straßenraum beschäftigt. Diese Zeichnungen, vor allem Köpfe oder Büsten, Strichmännchen, Gladiatoren (ein Beispiel oben rechts), Tiere oder Schiffe, waren nicht nur spontane Kritzereien, sondern oft auch ganz bewusst eingeritzte Bilder ohne Kunstanspruch. In der TV-Serie *Rom* sorgen animierte Graffiti für spektakuläre Effekte

dem sich auch die Kaiserresidenzen befanden. Der Graffiti-Forscher geht jedoch davon aus, dass derartige ‚Porträts‘ mit kahlen Köpfen oder großen Nasen nicht zwingend als Verspottung oder gar politische Provokation in unserem Sinn interpretiert werden müssen, sondern nur eine bestimmte Person wiedererkennbar machen sollten, deren markante Züge dafür (über-)betont wurden. Während in der TV-Serie die Graffiti-Zeichnungen allesamt im öffentlichen Raum vorkommen, befinden sich mehr als die Hälfte aller heute noch erhaltenen Zeichnungen im privaten Wohnraum. „So etwas kann nicht ohne Wissen und Duldung durch den Hausherrn geschehen sein“, so Martin Langner. Die Macher der Serie *Rom* haben darauf geachtet, ein grundsätzlich authentisch wirkendes und stimmungsvolles Bild römischer Häuser und Straßen zu zeichnen. Jonathan Stamp, der als historischer Berater für die TV-Serie engagiert war, äußerte sich dazu in einem Interview für die Universität Oxford im

Jahr 2006 – und zieht dabei auch eine Parallele zur fiktiven „Ich bin Spartacus“-Szene von 1960: „Diese kann so nicht stattgefunden haben, denn die historischen Quellen überliefern uns, dass Spartacus in der Schlacht fiel, die der Gefangennahme seiner Sklavenarmee vorangegangen war. Geschichte wird im Film also als ein Ausgangspunkt benutzt – um eine Welt zu erschaffen, die den Zuschauer zufriedenstellt. So schafft man ein Schauspiel.“



DVD: Von *Rom* sind verschiedene DVD-Ausgaben im Handel erhältlich. Die meisten Folgen sind von der Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) ab 12 bzw. 16 Jahren freigegeben; eine Folge ist erst ab 18. Die Serie wird vertrieben von Warner Bros.



## ANTIKE IM TV, TEIL III

# Fernsehmacher zwischen Information, Entertainment und Erfolgsdruck – gestern, heute und morgen

**S**tolze 222 Minuten verbringt der durchschnittliche Bundesrepublikaner heutzutage vor dem Fernsehgerät – jeden Tag. Tendenz steigend. Vor zehn Jahren saß man in Deutschland 201 Minuten vor dem TV-Gerät, vor zwanzig Jahren 158 Minuten. So hat es die Arbeitsgemeinschaft Fernsehforschung (AGF) ermittelt.

Vier Stunden täglich navigiert der Zuschauer also durch ein immer reichhaltiger werdendes Angebot – bereitgestellt von öffentlich-rechtlichen und privaten Sendern. Die Rolle der Archäologie ist dabei unterschiedlich groß: Die öffentlich-rechtlichen Sender – wie ARD, ZDF und die dritten Programme – haben ganz offiziell einen Bildungsauftrag, der es rechtfertigt, dass sie durch verpflichtende Gebühren finanziert werden. Tatsächlich informiert dort aber oft nur ein kleiner Teil des Programms über „Kultur und Wissenschaft“. Bei der ARD zählten im Jahr 2012 beispielsweise nur 5,4% des Angebots zu dieser Kategorie, darunter ein Viertel Wiederholungen. Etwas anders sieht es beim ZDF aus, das 10,8% seines Programms „Kultur und Wissenschaft“ widmete. Die dritten Programme, beispielsweise der Bayerische Rundfunk mit 17%, boten diesem Themengebiet mehr Raum – doch immer noch weniger als der Kultursender 3sat, der seinem Programmschwerpunkt „Kultur“ 39% seiner Sendezeit einräumte.

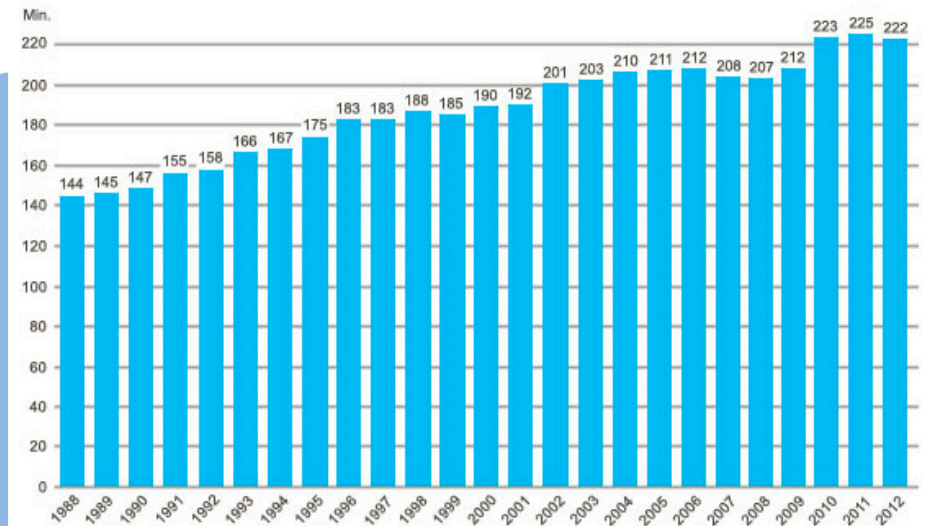
Das Sendeformat *Terra X* des ZDF ist seit 1982 eine der bekanntesten Sendungen, in denen auch archäologische Themen aufbereitet werden. Die Serienauskopplung *Schliemanns Erben* war in den Neunzigern ein so großer Erfolg, dass sie auch als Buch verlegt wurde. Archäologie ist in der Serie weit gefasst: Die Themen reichen von Indien über Südamerika bis Russland. Anlässlich des 30. Geburtstags der Doku-Serie zeigte sich, dass das Zuschauerinteresse nämlich keineswegs nur um antike Themen kreist. Als über die beliebtesten *Terra X*-Folgen abgestimmt wurde, waren unter den Top 9 nur drei Themen mit Altertumsbezug, wenn man das von Platon erwähnte Atlantis dazuzählt. Im öffentlich-rechtlichen Fernsehen findet der Interessierte in seinen täglichen vier Fernsehstunden also womöglich eine Dokumentation über Archäologisches; vermutlich aber nur, wenn er sie gezielt ansteuert.

### Sendungen, die nicht gesehen werden, haben nur noch eine kurze Lebensdauer

Private Fernsehsender wie Sat.1, Pro7, RTL & Co. können auf keine Fernsehgebühren zugreifen und müssen sich daher auf dem freien Markt bewähren. Konsequenterweise orientieren sich diese Sender stärker an den Wünschen ihrer Kunden, um hohe Zuschauerzahlen zu erzielen. Privatsender, die

### PRO TAG/PERSON IN MINUTEN

Erwachsene ab 3 Jahre, alle Sender, Montag-Sonntag, 03:00-03:00 Uhr



**MASSEN-MEDIUM:** Fast vier Stunden verbringt der erwachsene Bundesbürger im Schnitt vor dem Fernsehbildschirm. Diese Statistik der Arbeitsgemeinschaft Fernsehforschung (AGF) berücksichtigt von 1988 bis 1991 nur die Westdeutschen. Die Zahlen ab 1992 gelten für das gesamte Bundesgebiet

frei zu empfangen sind und wie die Öffentlich-Rechtlichen zum sogenannten Free-TV gehören, können damit garantieren, dass möglichst viele Menschen die eingespielten Werbeblöcke sehen. Pro Sendesekunde zahlen Firmen hier hohe Preise, um ihre Produkte zu präsentieren. Aus diesen Werbeeinnahmen finanzieren sich die Privat-

sender. Eine hohe Quote bedeutet also eine hohe Reichweite der Werbung – und macht die entsprechenden Werbeblöcke für Werbetreibende attraktiver und gleichzeitig teurer. Das Ergebnis ist eine Abstimmung mit der Fernbedienung: Sendungen, die nicht gesehen werden, haben meistens eine kurze Lebensdauer bei den privaten, nicht ge-

*Das TV ist immer noch ein Wachstumsmarkt – welche Rolle spielen archäologische Themen?*



GESCHICHTE ALS BEZAHLFERNSEHEN: Der Pay-TV-Sender *HISTORY* startete am 15. November 2004 seinen Sendebetrieb in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Als erster TV-Sender im deutschsprachigen Raum strahlte er ausschließlich Dokumentationen zu historischen Geschehnissen aller Epochen aus. Rechts: 2013 schlug die Eigenproduktion *Die Legion* ein bisher unbekanntes Kapitel deutscher Verwicklungen im Vietnamkrieg auf, als DDR und BRD den Konflikt für ihre eigene Politik im Kalten Krieg nutzten. Für internationales Aufsehen sorgte 2012 die Doku *Der elfte Tag*, in der die Überlebenden des Attentats auf die israelische Olympiamannschaft von 1972 zu Wort kamen. Links: *HISTORY*-Geschäftsführer ist Andreas Weinek

## Die Geschichte der letzten Jahrzehnte ist heute beliebter beim TV-Publikum als die Antike

bühnenpflichtigen Fernsehsendern. Bemerkenswert ist, dass sich bei diesen Sendern kaum Sendungen zur Archäologie finden. Allerdings bleibt anzumerken, dass die Quote selbst nicht unumstritten ist: Das Free-TV erreicht rund 35 Millionen Haushalte; doch ist nicht von allen bekannt, welche Sendungen sie tatsächlich sehen – und wie lange. Lediglich 5.000 Haushalte in Deutschland sind mit einem Gerät versehen, das ihren gesamten Fernsehkonsum aufzeichnet. Die Daten werden dann auf die gesamte BRD hochgerechnet. Für die TV-Sender sind sie die einfachste Möglichkeit, das Zuschauerinteresse zu verstehen. Einfacher ist die Situation bei den Bezahlsendern, dem sogenannten Pay-TV, zu ermitteln. Prominente Anbieter sind

*The National Geographic Channel*, *Discovery Channel*, *SPIEGEL Geschichte* und der Geschichtssender *HISTORY*. Hier schließen Kunden konkrete Abonnements ab und kaufen Fernsehprodukte, statt Werbung anzusehen. Die Reichweite der Bezahlsender ist zwar mit fünf Millionen Haushalten geringer als beim Free-TV, doch lassen sich einige Entwicklungen leichter ablesen als nur über die Einschaltquote.

### Klassisch aufbereitete archäologisch-historische Themen sind nicht in Mode

„Die Zahl archäologischer Sendungen geht seit 2004 konsequent zurück“, sagt **Dr. An-**



**dreas Weinek**, Chef des Bezahlsenders *HISTORY*. Weinek dazu: „Die Betrachtungsweisen haben sich geändert. Heute ist beispielsweise die Serie *Die Drei vom Pfandhaus* eines unserer erfolgreichsten Formate.“ Die Story: Ein Vater und seine zwei Söhne sind Pfandleiher in Las Vegas. Die drei patenten Typen bekommen die außergewöhnlichsten Dinge vor die Nase, kennen sich extrem gut mit alten Sachen aus und können zu jedem Ding eine Geschichte erzählen – und sind dabei ein bisschen schrullig. Es werden also Geschichten zur Geschichte erzählt. Weit entfernt von der Archäologie-Doku, in der einige Forscher alleine in die Kamera sprechen (sogenannte *talking heads*) und den Besucher über ihr Forschungsgelände



führen. „Solche Einzelbetrachtungen sind inzwischen weitgehend ersetzt durch Serien über nicht so lange zurückliegende Zeiten, bei der die Zuschauer die Hauptpersonen aus der Jetztzeit kennenlernen und deren Umgang mit Geschichte verfolgen können“, weiß Andreas Weinek. Denn man sieht gerne Menschen, zu denen man bereits eine Verbindung aufgebaut hat – trotz und vielleicht gerade wegen der kleinen Macken, die man bei einem distanzierten Wissenschaftler nicht präsentiert bekommt. *Character driven* heißt diese Form der Präsentation in der Fachsprache. Andreas Weinek weiter: „Ähnlich verhält es sich mit unserer deutschen Eigenproduktion *Rost'n'Roll – Kasis Werkstattgeschichten*, in der sich drei Berliner eine Werk-





**AUTOMOBIL-ARCHÄOLOGEN:** Mit alten Dingen beschäftigen sich Kasi und seine Kumpels Christian und Lars – allerdings nicht als akademische Forscher, sondern als Schrauber und Bastler. In der beliebten *HISTORY*-Serie *Rost'n'Roll* – *Kasis Werkstattgeschichten* wird der Zuschauer in die spannende Welt historischer Fundstücke entführt

statt und eine Leidenschaft teilen: alte Autos und historische Fundstücke. Sie zeigen, was Beichtstühle, einarmige Banditen und andere spannende Gegenstände über vergangene Zeiten erzählen. Rückblenden veranschaulichen den geschichtlichen Kontext.“

#### Erfolgreiche Geschichtssendungen im TV müssen eine gute Geschichte haben

Die Archäologie spielt heute beim Pay-TV-Sender *HISTORY* heute nur noch eine Ne-

benrolle: Die erfolgreichste Eigenproduktion war *Der elfte Tag – die Überlebenden von München 1972*, die international Aufsehen erregte – ein Thema der Neuesten Geschichte. „Durchaus kann man aber bei geschichtlichen Themen davon ausgehen, dass sie gerne gesehen werden. Wenn dabei auch Geschichten erzählt werden“, meint Weinek. Die wissenschaftliche Forschung spiele hingegen kaum eine Rolle. Sie sei oft sehr speziell, werde meist auch nicht öffentlichkeitswirksam aufbereitet. „Insgesamt befinden wir uns gerade in einer Talsohle, wenn man die



**SCHNÄPPCHENJÄGER:** In der Serie *Die Drei vom Pfandhaus* – ein *HISTORY*-Import aus den USA (im Original: *Pawn Stars*) – lernt der Zuschauer die Familie Harrison kennen. Großvater Richard, Sohn Rick und Enkel Corey unterscheiden Ramsch von Raritäten und liefern die oft überraschende Geschichte hinter den Objekten

Präsenz archäologischer Themen als Weltenbewegung betrachtet. Aber die Archäologie verschwindet nicht. Das sollte sie auch

ihrem direkten Umfeld auseinanderzusetzen. Jedes Jahr rufen wir Schulklassen dazu auf, gerne mit ihren Lehrern, zu einer bestimmten

### Entertainment mit originellen Charakteren ist das neue Zauberrezept der TV-Branche

nicht. Es muss die Geschichte für jede Generation neu erzählt werden. Beispielsweise unser *HISTORY-Award* ist eine tolle Möglichkeit für junge Leute, sich mit Geschichte aus

historischen Aufgabenstellung auf Spurensuche zu gehen und ihre Ergebnisse als Film-Doku bei uns einzureichen. Der inhaltliche, aber auch technische Standard der einge-



**NACHWUCHSFÖRDERUNG:** Der TV-Sender schreibt in jedem Jahr den *HISTORY-Award* aus. Schulklassen aus dem Bundesgebiet reichen dazu multimedial aufbereitete Projekte ein, die eine bestimmte historische Fragestellung erarbeiten. Links: Der Gewinner des Jahres 2013 war die Stephanusschule in Krefeld

## Das zukünftige Geschichtsfernsehen wird Teil eines komplexeren Unterhaltungssystems sein

reichen Beiträge ist sehr hoch und reicht an professionelle Produktionen heran. Archäologie-Dokus aus den Siebzigern möchte heute niemand mehr sehen. Das ist aber vor allem eine ästhetische Frage: Die Geschichten und Botschaften, die dahinterstehen, sind auch heute noch interessant und wichtig.“ In einer Zeit, in der fast alle Blockbuster ein Drittel ihres Budgets auf Spezialeffekte verwenden, haben sich die Sehgewohnheiten verändert. Dem muss auch die Archäologie Rechnung tragen.

Andreas Weinek: „Heute sollte man Archäologie und Geschichte eher nach großen übergeordneten Fragestellungen aufbereiten. Man kann fragen: Wie entstanden die Weltreiche? Wie haben sich Europa und Asien im Vergleich zueinander entwickelt?“ Nach Weinek sei die nächste Herausforderung, den Wandel vom rein linearen Fernsehen hin zu einem komplexeren Unterhal-

tungssystem zu meistern, bei dem sich der Zuschauer über verschiedene Kanäle und Formate informieren und unterhalten lässt. Diese Tendenz zeigt sich auch beim ZDF: *Schliemanns Erben* wird heute millionenfach über die Online-Mediathek abgerufen.

### Wird es sachliches Geschichts-TV bald nicht mehr geben?

Die Veränderungen in der Vermittlung von Archäologie und Geschichte machen sich auch bei den öffentlich-rechtlichen Sendern deutlich bemerkbar. Im Frühjahr 2013 verabschiedete sich Prof. Dr. Guido Knopp aus dem Programm des ZDF. Berühmt wurde der Vater von *ZDF HISTORY* vor allem durch das Einspielen von Originalfilmaufnahmen, Zeitzeugeninterviews, *reenactment*, also das Nachspielen historischer Szenen mit Schau-



**ZU BESUCH IM SENDER:** Im Sommer 2013 empfing *HISTORY*-Geschäftsführer Andreas Weinek (rechts) Archäologie-Studenten der Ludwig-Maximilians-Universität München, um über aktuelle Entwicklungen in der TV-Branche und die Präsenz historischer Themen im Fernsehen zu berichten

spielen, und seine typische kommentierend-dramaturgische Aufbereitung. Seine Redaktion, mit der er seit 1978 für historische Themen zuständig war, wurde aufgelöst. Heute finden sich auf der Homepage von *ZDF HISTORY* eher Themen der Neuesten Geschichte. Ein Beispiel: Neben den amerikanischen Nazi-Jägern der „wahren Inglorious Basterds“ berichtet das Format unter dem Titel „Rosenkriege – wenn aus Liebe Hass wird“ über die Trennungsgeschichte von Boris und Barbara Becker. Doch die ZDF-Tradition des *reenactment* wurde nicht vollständig

aufgegeben: Im Jahr 2011 war für *Terra X* ein kostümierter Hape Kerkeling „Unterwegs in der Weltgeschichte“. Sicherlich bot dieses auch in den Medien stark beworbene Konzept, historische Kapitel mit Humor aufzubereiten, die Möglichkeit, auch Menschen an Kleopatra & Co. heranzuführen, die sonst wegschalten würden. Ob aber dieser Klaukau diejenigen Comedyfans für Geschichte begeistert, die bis dahin gar nichts damit anfangen konnten, bleibt fraglich – vom wissenschaftlichen Neuigkeitswert einmal abgesehen.

WEBLINKS ZU DIESEM KAPITEL

[www.agf.de](http://www.agf.de) • [www.history-award.de](http://www.history-award.de) • [www.history.de](http://www.history.de) • [www.terra-x.zdf.de](http://www.terra-x.zdf.de)



## WISSENSCHAFTLER, FANTASTEN ODER SENSATIONSMACHER

### Gibt es wirklich eine „Verbotene Archäologie“?

Altertumswissenschaftler betreiben ihre Forschungen nach methodischen Prinzipien, die ihre Schlussfolgerungen für jedermann an jedem Ort nachvollziehbar machen. Doch nicht jeder glaubt, dass dieses Bild wirklich stimmt...

Die Archäologie hält absichtlich Beweise geheim, die niemand je sehen darf, weil unser Weltbild sonst komplett aus den Fugen geriete – Beweise für urzeitliche Hochtechnologien, Beweise für Außerirdische? Wer sich für Theorien dieser Art interessiert, stößt im Internet auch leicht auf Suchergebnisse, die nachdenklich stimmen. Das Stichwort dabei lautet „Verbotene Archäologie“. Auf dem Buchmarkt ist die Zahl derartiger Veröffentlichungen groß, der Originalität der Titel sind dabei keine Grenzen gesetzt:

Der New Yorker Schriftsteller Michael A. Cremo (geboren 1948) und sein Co-Autor Richard L. Thompson (1947–2008) sorgten 1993 mit ihrem Buch *Forbidden Archeology* für Furore. Sie stellten darin den heute rekonstruierten Ablauf der Evolution und die Entwicklung der Hominiden in Frage: Sie versuchten zu belegen, dass die traditionelle Wissenschaft absichtlich Funde zurückhalte oder ignoriere, die beweisen würden, dass die Menschheit wesentlich älter sei als bisher angenommen.

Von prominenten Forschern erhielten sie für ihre Darstellungsweise eine klare inhaltliche wie methodische Absage. So kommentierte der bekannte Paläoanthropologe Richard Leakey (geboren 1944) in einem Brief am 8. November 1993: „Ihr Buch ist purer Humbug und verdient es nicht, ernst genommen zu



## Der Hathor-Tempel in Dendera ist ein Pilgerort für Fans und Kritiker der Archäologie

werden – es sei denn, man ist ein Dummkopf.“ Besonders kritisiert wurde der Umgang der Autoren mit Knochen- und Werkzeugfunden, die meist schon im 19. Jahrhundert entdeckt und wissenschaftlich noch schlecht dokumentiert wurden – von den Schriftstellern aber für ihre Theorien als genauso aussagekräftig wie moderne, präzise Fundbeschreibungen und Analysen herangezogen wurden. Dem Erfolg der Autoren konnte dies allerdings nichts anhaben. So wirbt die Kurzbeschreibung der deutschen Fassung von 2006 – mit dem Untertitel *Die verborgene*

*Geschichte der menschlichen Rasse* – auf dem Internetkaufportal *amazon*, dass durch das Buch die „Wissenschaftsgilde in basses Erstaunen“ versetzt würde. Und weiter heißt es ebenso vollmundig: „Es stellt bislang als gesichert geltende archäologische Erkenntnisse praktisch auf den Kopf und zeigt, dass die klassische Archäologie massenweise Fakten über die Entstehungsgeschichte der Menschheit unterdrückt. So liefert *Verbotene Archäologie* reichhaltige Beweise dafür, dass die menschliche Rasse seit Millionen von Jahren existiert.“ Und trotz oder gerade

wegen dieser abenteuerlich marktschreierisch klingenden Aussagen, genährt durch Verschwörungstheorien, verkauft sich das Werk sehr gut: und zwar unter der *amazon*-Rubrik „Naturwissenschaften & Technik“, in der Sparte „Biologie“, unter den Stichworten „Allgemein“, „Evolution“ und eben auch „Archäologie“...

Als Experte für „kontroverse Phänomene und Entdeckungen“ – so die Eigenwerbung – gilt auch der im Jahr 1970 geborene Schweizer **Luc Bürgin**. Er ist nicht nur der Herausgeber einer Zeitschrift mit dem bezeichnen-

den Namen *Mysteries*, sondern auch Autor von Titeln wie *Geheimakte Archäologie: Unterdrückte Entdeckungen, verschollene Schätze, bizarre Funde* (1998) oder *Lexikon der verbotenen Archäologie. Mysteriöse Funde von A bis Z* (2009). Andere Autoren bieten ähnliche Titel, teils mit völlig identischen Themen: *Verbotene Geschichte: Die großen Geheimnisse der Menschheit und was die Wissenschaft uns verschwiegen hat* (2010), *Dinge, die es nicht geben dürfte. Mysteriöse Funde aus aller Welt* (2010) oder beispielsweise Glenn Kreisbergs *Das*



HEILIGTUM DER LIEBESGÖTTIN: Hathor zählt zu den ältesten Gottheiten im Niltal. Schon im dritten Jahrtausend v. Chr. wurde sie in Dendera verehrt. Der heute noch hervorragend erhaltene Tempelbau stammt größtenteils aus dem ersten Jahrhundert v. Chr.



RUINENFELD: Während der Hathor-Tempel gut erforscht ist, sind von der einstigen Stadt Tentyra nur wenige Spuren zu sehen. Dendera ist einer der beliebtesten Touristenplätze, die man als Tagesausflug vom rund 70 km entfernten Luxor erreichen kann





UNTER DEM TEMPEL VON DENDERA: In den wuchtigen Mauern befinden sich ein Dutzend nur wenige Quadratmeter große Krypten, weitere sechs dieser Kapellen liegen unterirdisch. Das Foto zeigt den Bestsellerautor Erich von Däniken bei seinen Buchrecherchen vor Ort

*verschollene Wissen der Vorzeit. Neue Betrachtungen zu einer verbotenen Archäologie* (2011). Die eigene Selbstwahrnehmung oder -vermarktung der Autoren wird sehr deutlich formuliert, wie beispielsweise die *amazon*-Informationen zu Kreisbergs Buch demonstrieren: „Vor unseren Augen ist eine Revolution im Gange, ausgelöst durch jahrzehntelange Forschung und gründlich dokumentierte Belege von Pionieren alternativer Theorien (...) In unserer Zeit wissenschaftlichen und historischen Umdenkens sind diese provokanten, innovativen Forscher mit ihren inzwischen

in weiten Kreisen respektierten Ansichten zu einer echten Herausforderung für das akademische Establishment geworden. Es kracht bereits im Gebälk althergebrachter Paradigmen, und eine Anpassung an die neue Denkrichtung scheint unumgänglich...“ Anhänger dieser Theorien rund um die „verbotene Archäologie“ lesen aber nicht mehr nur Bücher; im Internet sind sie längst selbst zu Meinungsmachern und Multiplikatoren geworden. Als beliebiges Beispiel verkündet die Website *Verbotene Archäologie*: „Hier erfahren Interessierte, die nicht immer das



KULTIGES RELIEF: Darstellungen wie diese an den Kapellenwänden des Hathor-Tempels von Dendera wurden lange Zeit von Archäologen und Ägyptologen nicht zufriedenstellend erklärt. Viele Pseudo- und Grenzwissenschaftler wollen noch heute hier eine antike „Glühbirne“ erkennen

glauben, was die traditionelle Wissenschaft/ Archäologie sagt, sondern gerne auch jene Aussagen und Thesen hinterfragen und sich

sen und es zum Wanken bringen könnten.“ Während mildere Kritiker hier noch unterhalt-same Elemente hervorheben mögen oder

## Der angebliche „Beweis“ für Strom im Pharaonenreich wurde von Ägyptologen widerlegt

eigene Gedanken dazu machen, viel Wissenswertes und sicher Neues, das fasziniert, unglaubliche Dinge und Thesen, die nicht in das heutige wissenschaftliche Weltbild pas-

die Fantasie der Autoren schätzen, sehen diese sich selbst oft als „Grenzwissenschaftler“ oder „Parawissenschaftler“ – was bereits insofern meist richtig ist, als dass sie tatsäch-

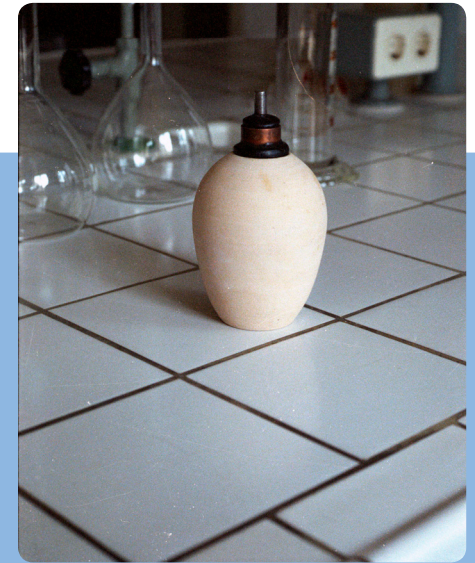




RÄTSEL? Die „Batterie von Bagdad“ wurde 1936 bei Ausgrabungen in einer Siedlung der Parther- und Sassanidenzeit in der Nähe von Bagdad entdeckt. Mit ihrem Gefäß, dem Eisenkern und Kupferzylinder wirft der Apparat noch viele Fragen auf



NACHBAU: Die 15 Zentimeter große „Batterie von Bagdad“ war offenbar in der Lage, Strom in geringen Mengen zu liefern. Durch die politischen Wirren im Irak ist die Forschung zu diesem Objekt aktuell zum Erliegen gekommen



## *Strom in der alten Welt – keine Erfindung der Grenzwissenschaftler, sondern eine Sensation*

lich nie eine wissenschaftliche Ausbildung genossen haben. Nun ist die wissenschaftliche Ausbildung allein natürlich nicht die einzige Voraussetzung, um inhaltlich korrekte Publikationen mit wissenschaftlichem Wert zu veröffentlichen. Nimmt man die Definition der „Grenzwissenschaft“ ernst, sind damit Forscher gemeint, die ihre Publikationen ausdrücklich oder unausgesprochen mit dem Anspruch schreiben, dass sie wissenschaftlich überprüf- beziehungsweise belegbar

sind. Denn das ist der Grundsatz von Wissenschaftlichkeit: Das bearbeitete Material (egal ob real oder gedanklich), muss dokumentiert vorliegen und offen zugänglich sein. Die Schlüsse, die dann aus diesem Material gezogen werden oder durch Experimente zustande kommen, müssen reproduzierbar sein, indem man dieselbe Versuchsanordnung benutzt. Kurz gesagt: Material und Interpretation müssen nachvollziehbar im wahrsten Sinne des Wortes sein. Ein Bei-



spiel: Es wäre nicht wissenschaftlich, das Einsetzen einer Sonnenfinsternis mit dem vergeigten Sprung eines Eichhörnchens in Zusammenhang zu bringen – weil zwischen diesen beiden Phänomenen kein Zusammenhang besteht, obwohl sie möglicherweise gemeinsam beobachtet wurden. Würde also ein Forscher diesen Zusammenhang einmal durch ein Experiment ‚beweisen‘, könnten nachfolgende Experimente unter denselben Bedingungen zeigen, dass dieses Ergebnis nicht reproduzierbar – und damit wissenschaftlich nicht haltbar ist.

Bei einigen der „Grenzwissenschaftler“, die sich mit ihren Ansätzen an den Rändern der Wissenschaftsdisziplinen bewegen wollen, sind allerdings mehr oder weniger starke Zweifel angebracht, ob sie diesen selbst gestellten Anspruch auch erfüllen. Im positiven Fall sind sie „Protowissenschaftler“, also Vorreiter auf tatsächlich neuen Wegen der Wissenschaft. Im negativen Fall werden sie wissenschaftlichen Standards nicht gerecht und ihre Theorien damit zu unbewiesenen Gedankenspielen. Daher werden sie auch oft als „Pseudowissenschaftler“ bezeichnet.

#### Nutzten die alten Ägypter wirklich elektrisches Licht – und was hat Erich von Däniken damit zu tun?

Der Schweizer Schriftsteller **Erich von Däniken** (geboren 1935) gilt heute zu Recht als eine der Kultfiguren jenseits der strengen Grenzen der Wissenschaft. Mit *Erinnerungen*

*an die Zukunft* (1968) verfasste der Bestsellerautor das erste Erfolgsbuch, seine Publikationen wurden in 32 Sprachen übersetzt und liegen bei einer Gesamtauflage von 62 Millionen verkauften Exemplaren. Im Jahr 2012 erschien sein aktuelles Werk *Der Mittelmeerraum und seine mysteriöse Vorzeit. Rätselhafte Bauten, unglaubliche Fakten und als falsch entlarvte Lehrmeinungen*.

Seit seiner Schulzeit, die ihn auch mit den Alten Sprachen in Berührung brachte, beschäftigt sich Erich von Däniken mit Themen wie Weltraumfahrt, Philosophie und den Genmutationen des Menschen. Seine ersten Publikationen trafen den Nerv einer Zeit, die von den *Sputnik*-Erdsatelliten (ab 1957) und *Lunik*-Mondsonden (ab 1959) der Sowjetunion, von der Gründung der NASA (1958) und dem *Apollo*-Raumfahrtprogramm (1961–1972) der USA sowie der bemannten Mondlandung am 20. Juli 1969 geprägt war. In diesen Jahrzehnten machte die Technik rasante Fortschritte, befeuert durch den „Wettlauf ins All“ der Großmächte im Kalten Krieg. Zusammen mit der Faszination für die unbekannten Weiten des Alls blühte der Glaube daran, dass es außerhalb der Erde intelligentes Leben geben müsse. Die Sichtung vermeintlicher unbekannter Flugobjekte von außerirdischen Besuchern wuchs sich zu einer regelrechten UFO-Hysterie aus, hinter der in der Realität wohl nicht nur die Einbildung oder der Erfindungsreichtum von Erzählern oder Fotografen steckte, sondern auch so manches militärische Projekt – das seinen Ursprung auf der Erde hatte.



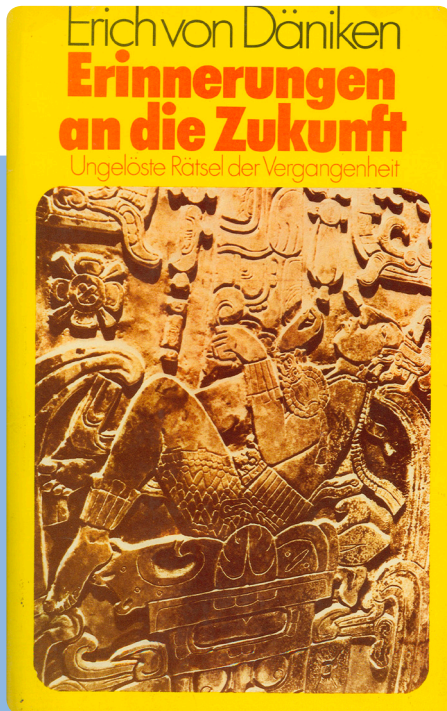
MODERNE EFFEKTE: Für die Besucher seines *JungfrauPark* – früher *Mystery Park* – im schweizerischen Interlaken ließ Erich von Däniken die antiken Tongefäße als „Batterien“ nachbauen und kombinierte sie mit „Glühbirnen“, die von den Dendera-Reliefs inspiriert sind

Mit der Möglichkeit, Reisen in den Weltraum zu unternehmen, erschienen jetzt für viele Menschen Besuche von Außerirdischen nicht mehr unmöglich. Erich von Däniken ging fest davon aus und suchte Beweise dafür, dass dies schon in der Vergangenheit geschehen sei. Seine Publikationen schlugen weltweit ein.

Sein Konstrukt, es habe vor der modernen Raumfahrt der Neuzeit eine „Prä-Astronautik“ gegeben, besagt, dass die menschliche Zivilisation in ihrer Frühzeit von außerirdischen Wesen besucht, beeinflusst oder sogar geschaffen wurde. Mit diesen Gedanken steht

Erich von Däniken nicht nur in der Tradition von deutlich älteren Science-Fiction-Fantasien, sondern auch von Thesen zu möglicher außerirdischer Intelligenz, die beispielsweise der US-Astronom Carl Sagan (1934–1996) bereits in den frühen 1960er Jahren populär gemacht hatte.

Erich von Däniken und andere Vertreter der „Prä-Astronautik“ – heute oft auch „Paläo-SETI“ (*Search for Extra-Terrestrial Intelligence*) genannt – beziehen sich bei ihren Forschungen nicht auf eine bestimmte Kultur, sondern bauen nahezu jede Kultur in ihre Überlegungen ein. Kulturelle Phänomene, die sich äh-



**TRENDSETTER:** Erich von Däniken machte erstmals im Jahr 1968 mit *Erinnerungen an die Zukunft* seine These populär, die moderne Wissenschaft habe zahlreiche Funde bisher nicht schlüssig erklären können. In seinen Veröffentlichungen präsentiert Erich von Däniken eine Mischung aus Reiseerlebnissen und Fragestellungen. Als Interviewpartner geht er kritischen Fragen auch nicht mit 78 Jahren aus dem Weg



neln, werden meist pauschal auf einen gemeinsamen Urheber – ihrer Meinung nach Außerirdische – zurückgeführt. Um ihre These zu untermauern, bedienen sie sich auch archäologischer und naturwissenschaftlicher Ergebnisse und Methoden, die sie aber nicht in ihrer ganzen Konsequenz anwenden. Fakten und Argumente, die ihre Theorien nicht unterstützen oder diese widerlegen, lassen

sie gerne außer Acht. Die „Prä-Astronautiker“ beginnen ihre Überlegungen mit einer für sie feststehenden Tatsache – auch wenn sie diese oft zunächst als Frage formulieren: Es hat eine „Prä-Astronautik“ gegeben. Von diesem Ergebnis ausgehend, suchen sie weltweit nach verwendbaren Beweisen: In verschiedenen Kulturen, in den unterschiedlichsten Epochen oder in literarischen Quellen.

Die Vorgehensweise eines Archäologen sollte anders sein: Er muss vom Befund ausgehen, den er erst im zweiten Schritt deutet. Er analysiert diesen Befund genau und sucht nach ähnlichen Phänomenen, die zeitlich und kulturell nahe an seinem Befund liegen – und versucht, diesen im Vergleich zu den übrigen einzuordnen und dabei auch zeitspezifische kulturelle Unterschiede angemessen zu berücksichtigen. Daraus ergibt sich für den Archäologen eine Interpretationsmöglichkeit, die immer nur eine Möglichkeit bleibt. Hält die Interpretation der wis-

Alexanders des Großen am Nil herrschte, errichteten die heute noch aus dieser Zeit erhaltene Tempelanlage. Königin Kleopatra VII., die sich selbst als Verkörperung der Liebesgöttin Hathor inszenierte und damit Iulius Caesar wie auch Marc Anton um den Finger wickelte, ließ sich im Relief überlebensgroß an den Tempelwänden verewigen. An verschiedenen Stellen im Tempel selbst – in einer Seitenkammer des Erdgeschosses und an den Wänden der Krypta – fallen mehrere ungewöhnliche Darstellungen auf, die sich in ihren Elementen stark ähneln: Götter in Men-

## *Der Besuch von Außerirdischen auf der Erde – er bleibt eine fantastische Vorstellung*

senschaftlichen Überprüfung stand, ist der Archäologe zu seiner Theorie gelangt. Die Überprüfbarkeit und Nachweisbarkeit der Ergebnisse sind das wichtigste Element in der Kette der Theorienbildung. Deswegen wird in archäologischen Publikationen auch immer mit Fußnoten gearbeitet, sodass jeder die aufgestellten Thesen überprüfen kann.

Ein anschauliches Beispiel für diesen unterschiedlichen Umgang mit Befunden ist die „Glühbirne von Dendera“. Das jahrtausendealte Heiligtum der altägyptischen Göttin Hathor in Dendera wurde im fortgeschrittenen ersten Jahrhundert v. Chr. – kurz vor der Eroberung Ägyptens durch die Römer – prachtvoll ausgebaut. Die letzten Regenten der Ptolemäer-Dynastie, die seit dem Tod

schengestalt stehen vor oder hinter großen kolbenförmigen Gegenständen. Die mystischen Objekte scheinen einer Lotusblüte zu entspringen, sind leicht birnenförmig und schräg gekippt dargestellt. In ihrem Inneren erkennt man eine Wellenlinie – eine Schlange, die mal vor, mal zurück blickt. Pfeiler mit Armen stützen die Kolben, reichen manchmal hinein und wirken, als würden sie die Schlange tragen. Unter den Gegenständen hocken kleinere Figuren; bei zwei Reliefs bereichert ein stehender Pavian, mit Messern in den Klauen, das Ensemble. Die gesamte Szenerie baut jeweils auf einer Papyrusbarke auf; Hieroglyphentexte stehen daneben. Erich von Däniken deutete diese Darstellungen, die man bisher so nur aus Dendera



kennt, als Beweis für altägyptische Hochtechnologie: Die Blase sei der Kolben einer Glühbirne, in deren Inneren sich der Glühfaden (die gewellte Linie) befinde und in einen Sockel übergehe. Die wellenförmige Linie am Ende solle das Kabel darstellen, durch das die Lampe mit Elektrizität versorgt würde... Feierten die alten Ägypter also mit diesen Reliefs die Magie des elektrischen Lichts, das ihnen ermöglichte, in dunklen Pyramidengängen zu arbeiten und Wandbilder in den tiefen Grabkammern von Theben anzulegen? Hatten einst Außerirdische die

trodenpaar Eisen und Kupfer es bei diesem Apparat bestenfalls auf rund 0,5 Volt gebracht hätte. Zum Vergleich: Eine vom Fahrrad betriebene Glühbirne hat 6 Volt. Doch für Erich von Däniken und andere ist damit klar: In der Alten Welt gab es Glühbirnen, wie die Darstellung der „Glühbirne von Dendera“ belege – und es gab Gefäße, wie die „Batterie von Bagdad“, die diese mit Strom versorgt haben könnten.

Mit solchen Thesen legt Erich von Däniken den Finger in eine Wunde der Wissenschaft – denn auch die Archäologen hatten und

## *Sind Wissenschaftler und Grenzwissenschaftler wirklich an einem Dialog interessiert?*

Menschen mit derartigen Technologien in Kontakt gebracht? Ging dieses Wissen aber wieder verloren und nur ‚Kultgegenstände‘ erinnerten noch daran?

Aber wo ist die Stromquelle, die diese angeblichen antiken Glühbirnen versorgt haben könnte? Hier führt Erich von Däniken einen merkwürdigen archäologischen Fund ins Feld: Im Jahr 1936 wurde bei Ausgrabungen in der parthischen Siedlung Khujut Rabuah nahe Bagdad (Irak) ein nur ca. 14 Zentimeter hohes Tongefäß entdeckt. Zusammen mit ähnlichen Funden aus dem Zweistromland hält sich bis heute die Theorie, dass dieser fest verschlossene Behälter mit einem Kupferzylinder und einem Eisenstab eine antike Batterie war – wobei das galvanische Elek-

haben es nicht leicht, diese außergewöhnlichen und einzigartigen Befunde zu erklären. Im Fall der „Glühbirne von Dendera“ brachte erst die Übersetzung der zugehörigen Hieroglyphentexte durch Prof. Dr. Wolfgang Waitkus, der am ägyptologischen Institut der Universität Hamburg forscht, den Durchbruch. Er zeigte, dass sämtliche „Glühbirnen“-Ideen zu Dendera fantasievoll, aber auch wissenschaftlich unhaltbar sind. In vereinfachender Kurzfassung: Die Beischriften erzählen vom Mythos der aufgehenden Sonne in Gestalt des Schlangengottes Harsomtut, der „aus seiner Lotusblüte hervorkommen und in Dendera vor den ihn erwartenden Götterkapellen erscheinen“ soll. Die vor Symbolkraft strotzenden Schiffsdarstellungen der „Barken der



GEFLÜGELTES WESEN: Faravahar in der geflügelten Sonnenscheibe ist das Symbol des Geistes in der alten persisch-zoroastrischen Religion (hier ein Relief aus dem Palast von Persepolis, heute Iran). Anhänger der „Prä-Astronautik“ sehen in derartigen Darstellungen Beweise für Außerirdische und ihre Flugmaschinen

Nacht“ oder der „Barken des Tages“ passen somit zu anderen altägyptischen Bootsdarstellungen, die im mythologischen Zusammenhang den Sonnenmythos im Reich der Pharaonen illustrieren. Die „Kolben“ entpuppen sich im Vergleich mit anderen, auch älteren Darstellungen als der blasenförmige Mutterleib der Himmelsgöttin Nut. Auch die in den Reliefs gezeigten Begleitfiguren konnten der Forscher benennen: die Luftgottheiten Schu und Heh. Und der bewaffnete Pavian ist – in enger Verbindung zum Mond- und Zeitgott Thot – ein Beschützer des neugeborenen Harsomtut, der aufgehenden Son-

ne. Am Beispiel Dendera wird deutlich, dass man archäologische Befunde, so schwierig und singulär sie auch erscheinen mögen, immer in ihrer Gesamtheit und im damaligen Kontext analysieren und verstehen muss – in diesem Fall einschließlich der Inschriften. Deutlich weniger zufriedenstellend ist der Forschungsstand zu den antiken „Batterien“ aus dem heutigen Irak. Vielleicht auch abgeschreckt durch ihre Popularität bei Erich von Däniken und anderen Autoren scheinen sich nur sehr wenige Archäologen ernsthaft mit diesen wirklich sensationellen Funden beschäftigt zu haben. Diese Lücke in der

Forschung müsste durch eine Begutachtung vor Ort, eine fotografische Dokumentation und eine wissenschaftliche Auswertung der Apparate geschlossen werden. Die Situation hat sich heute dadurch verschlimmert, dass die Kriegswirren auch nicht vor dem Irakischen Nationalmuseum in Bagdad Halt machten. Deshalb bleiben bis heute Fragen offen: Handelt es sich überhaupt um Batterien im modernen Sinn? Wenn ja, dienen sie möglicherweise zur elektrochemischen Veredelung von Metallen? Oder wurden sie für elektrotherapeutische Zwecke verwen-

(2009) in einschlägigen Kreisen einen Namen gemacht – indem er vermeintliche Beweise dafür präsentiert, dass die alten Ägypter schon vor Jahrtausenden über Hochtechnologie verfügt hätten oder dass prominente Forscher in Wahrheit Betrüger und Fälscher gewesen seien...

Erdoğan Ercivan beschäftigt sich ebenfalls mit „Prä-Astronautik“ und schreibt sehr viel über das Land der Pharaonen. In seinen Veröffentlichungen verzichtet er fast vollständig auf Fußnoten, was die Überprüfung seiner Thesen sehr schwer macht. Auf diesen

## Ein Perspektivenwechsel kann zur Überprüfung der eigenen Thesen immer von Nutzen sein

det, wie ebenfalls bereits spekuliert wurde? Stammen sie wirklich aus der Zeit der Parther, die in den Jahrhunderten vor und nach Christi Geburt zwischen Euphrat und Tigris herrschten? Oder sind sie einige Jahrhunderte jünger; etwa aus der Zeit der persischen Sassaniden, also aus dem dritten bis siebten Jahrhundert n. Chr.? Nur neue Untersuchungen werden hier überprüfbare Antworten geben können.

**Erdoğan Ercivan** (geboren 1962), ein deutscher Autor türkischer Herkunft, hat sich mit Büchern wie *Verbotene Ägyptologie* (2001) und *Missing Link der Archäologie. Verheimlichte Funde, gefälschte Museumsexponate und als Betrüger entlarvte Archäologen*

(2009) in einschlägigen Kreisen einen Namen gemacht – indem er vermeintliche Beweise dafür präsentiert, dass die alten Ägypter schon vor Jahrtausenden über Hochtechnologie verfügt hätten oder dass prominente Forscher in Wahrheit Betrüger und Fälscher gewesen seien... Erdoğan Ercivan beschäftigt sich ebenfalls mit „Prä-Astronautik“ und schreibt sehr viel über das Land der Pharaonen. In seinen Veröffentlichungen verzichtet er fast vollständig auf Fußnoten, was die Überprüfung seiner Thesen sehr schwer macht. Auf diesen Missstand hingewiesen, antwortet er im Interview: „Das Problem begründet sich damit, dass im deutschsprachigen Raum leider viele Mitforschende Informationen klauen, diese in ihren Werken angeben, und so tun, als ob diese Erkenntnisse auf ihren eigenen Arbeitsergebnissen beruhen. Das ist Diebstahl geistigen Eigentums, den ich nicht weiter unterstützen möchte. Ab 2014 fange ich an, in Englisch zu publizieren, dann werde ich auch meine Zitierweise anders wiedergeben und durchaus Fußnoten verwenden.“ Dem Diebstahl geistigen Eigentums vorzubeugen erscheint ratsam. Allerdings birgt die Vorgehensweise, Fußnoten wegzulassen, andere Risiken: Denn so ist eine wissenschaftliche Überprüfung von Thesen und Fakten nicht

möglich – das geistige Eigentum anderer Forscher, auf dem auch die Thesen von Erdoğan Ercivan teilweise aufbauen, erschließt sich für den Leser nicht mehr. Tatsächlich ist der Verzicht auf Fußnoten ein Problem, dem man bei Forschungen auf dem Gebiet der Grenzwissenschaft häufig begegnet. Regelmäßig werden auch keine Quellenangaben zu antiken Werken gemacht, auf die sich die Forscher in ihren Thesen stützen. Möchte ein Leser diese nachschlagen, um die Zitate in ihren ursprünglichen Textzusammenhang einzuordnen, die Übersetzung zu überprüfen oder auch einfach nur im Wortlaut zu kontrollieren, ist dies nur in wenigen Fällen möglich.

### Was bringt Grenzwissenschaft für die Archäologie?

Die „Prä-Astronautik“ und andere „Grenz-“ oder „Pseudowissenschaften“ – je nach Standpunkt des Betrachters – spielen in der wissenschaftlich betriebenen Archäologie keine Rolle, da ihre Inhalte und Ergebnisse einer strengen methodischen Überprüfung nicht standhalten. Zwar ist zum Beispiel die Verknüpfung mehrerer Kulturen, die in einem engen Zusammenhang stehen, eine wünschenswerte Herangehensweise – allerdings wird dies in der wissenschaftlichen Forschung bereits seit Langem praktiziert. Vom wissenschaftlichen Standpunkt aus ist zu beachten, dass eben nicht jedes vermeintlich ähnliche kulturelle Phänomen, das jedoch in ganz unterschiedlichen Epochen stattfand,

miteinander verknüpft werden kann. So faszinierend die Erzählungen von Dänikens aus den Regenwäldern Mittelamerikas für den Leser sind, so spannend seine Reiserlebnisse aus den Mayastädten in Mexico, Guatemala, Belize oder Honduras klingen – es bleibt ein Faktum, dass die Stufenpyramiden dort in architektonischer, chronologischer und funktionaler Hinsicht mit ihren Jahrtausende älteren Verwandten am Nil nur sehr wenig zu tun haben. Positiv ist sicher, dass in diesen Publikationen viele Menschen mit archäologischen Stätten und Funden in Berührung kommen und sich davon faszinieren lassen; sie werden vielleicht dazu angeregt, sich eingehender zu informieren. Problematisch wird es dann, wenn „Grenzwissenschaftler“ in der Rolle auftreten, sich als Vertreter der Wahrheit zu sehen – und gleichzeitig Forschungsergebnisse von Wissenschaftlern ignorieren, verdrehen oder sogar wie im Fall der „Verbotenen Archäologie“ verunglimpfen. Denn pauschale Vorwürfe und imaginierte Fronten sind wenig sinnvoll bei der Auseinandersetzung mit der Antike. Dazu Erich von Däniken: „Wer die Vergangenheit nicht kennt, ist dazu verurteilt, die Fehler der Vergangenheit zu wiederholen. Archäologie bringt die Geschichte lebendig in unsere Realität, in unsere Zeit. Ich kenne viele Archäologen, die wirklich brillante Leute sind. Aber ich bin irgendwie auch ganz froh, kein Archäologe geworden zu sein. Denn Archäologie läuft Gefahr – wie alle Wissenschaften – sich festzufahren. Ich glaube, sie braucht auch den ein oder anderen Spinner!“ •

#### WEBLINKS ZU DIESEM KAPITEL

[www.sagenhaftezeiten.com](http://www.sagenhaftezeiten.com) • [www.daniken.com](http://www.daniken.com) • [www.paleo-seti.com](http://www.paleo-seti.com) •  
[www.palaeoseti.de](http://www.palaeoseti.de) • [www.mysteries-magazin.com](http://www.mysteries-magazin.com)



## AUSGESTELLTE ARCHÄOLOGIE

## Sammeln, Bewahren und Vermitteln – Geschichte, Erfolge und Zukunftsvisionen der bayerischen Museen

Jahrtausende lang war es ausschließlich ein Privileg der Reichen und Mächtigen, archäologische Schätze zu sammeln und auszustellen. Die Geschichte der modernen, öffentlich zugänglichen Museen ist jung – und gerade im Umbruch



**D**er klassische Weg, Archäologie und antike Geschichte fast zum Greifen nah zu erleben, führt auch im 21. Jahrhundert vor allem in eine Einrichtung: das Museum – auch wenn es hier natürlich um das Ansehen und nicht um das Anfassen der ausgestellten Objekte geht. Die Idee, Altes zur Schau zu stellen, ist keineswegs neu; es gibt sie schon seit Jahrtausenden. Möglicherweise standen die ersten Museen schon in den Städten des Zweistromlandes. „Ob bereits der letzte Herrscher von Babylon – Nabonid, der 539 v. Chr. sein Reich an den Perserkönig Kyros II. verlor – der erste Sammler von Kunstwerken war, ist inzwischen umstritten“, erklärt **Dr. Florian Knauß**, der seit 2011 Direktor der Staatlichen Antikensammlungen und der Glyptothek in München ist. „Im Bereich der klassischen Antike setzen Sammlungen griechischer Kunst im späten Hellenismus ein.“ Der Name „Museum“ leitet sich vom griechischen Begriff *mouseion* ab – einem Ort, an dem man den Schutzgöttinnen der Künste, den Musen, huldigte. In der griechisch-ägyptischen Metropole Alexandria befand sich das berühmteste *mouseion* des Altertums, mit seinen angeschlossenen Bibliotheken. Diese Einrichtung war in den Jahrhunderten vor und nach Christus ein Magnet für Forscher und Gelehrte. „Die ursprünglich an einen religiösen oder politischen Kontext gebundenen Objekte wurden schon im Alter-



MONUMENTALE MUSEENTEMPEL IM BAYERISCHEN ISAR-ATHEN: Am Königsplatz in München ließ der spätere König Ludwig I. (1825 – 1848) schon als Kronprinz Museumsbauten errichten, die dem Volk zugänglich sein sollten. Die Architekten Karl von Fischer, Leo von Klenze und Georg Friedrich Ziebland schufen ein Ensemble klassizistischer Architektur,

das von den Bauten auf der Athener Akropolis inspiriert ist. Links im Foto sind die Staatlichen Antikensammlungen zu sehen, die vor allem antike Vasen zeigen. In der Mitte steht das monumentale Eingangstor der Propyläen und rechts präsentiert sich die Glyptothek ihren Besuchern, die für ihre griechischen und römischen Skulpturen berühmt ist

tum auch wegen ihres ästhetischen Werts geschätzt“, führt Knauß weiter aus.

Aus der Römerzeit kennen wir einen Kunstsammler der anderen Art: Gaius Verres (ca. 115 – 43 v. Chr.), den römischen Statthalter von Sizilien. Er missbrauchte sein Amt, um die ihm unterstellte Provinz so arg auszuplündern und sich der dortigen antiken Schätze zu bemächtigen, dass die Klagen der Sizilianer auch in Rom nicht mehr ignoriert werden konnten. Der damals noch junge Anwalt Cicero führte den Prozess gegen Verres; seine schriftlich niedergelegten *Reden gegen Verres* kennen viele Lateinschüler aus dem Unterricht.

In der Zeit der Wiederentdeckung der griechisch-römischen Antike, der Renaissance, begann man an Orten wie Florenz, Rom, Venedig oder Mantua die Überreste des untergegangenen Weltreichs wieder als historische und antiquarische Zeugnisse zu schätzen – und als Vorbilder für eine neue eigene Kunst. Sammelnde Kardinäle und Adlige stellten sich so in die Tradition des römischen Imperiums.

Eine der ersten Sammlungen antiker Skulptur, die nicht – wie bisher – nur einem kleinen Kreis von Kennern zur intellektuellen Erbauung diente, sondern der breiten Öffentlichkeit die Schönheit der griechisch-römischen

Kunst zeigen sollte, geht auf den bayerischen Kronprinzen Ludwig zurück, der später als Ludwig I. regierte. „Unter dem Eindruck seines ersten Italienaufenthalts 1804/05 und

pflanzen, um sie daselbst als eine Quelle der edelsten Kunstbildung, jedem frei und unentgeltlich zugänglich zu machen, der aus ihr schöpfen will“, so Knauß zur Geburtsstunde

## Ein für jeden zugängliches Museum war noch im 19. Jahrhundert keine Selbstverständlichkeit

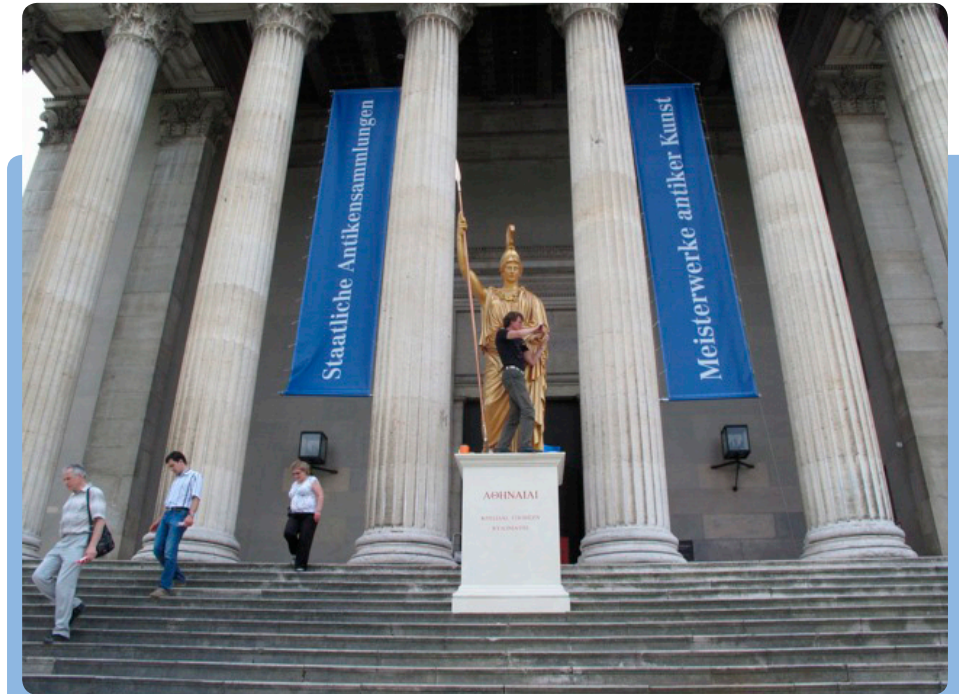
der dort in Augenschein genommenen Antiken, Gemälde, Vasen und Münzsammlungen empfand der 18-jährige Kronprinz nach eigener Aussage den Wunsch, „diese Schönheiten nach seiner nordischen Heimat zu ver-

der Münchner Glyptothek am Königsplatz. Im Jahr 1810 war Ludwig überzeugt, man müsse auch in München haben, was in Rom *museo* genannt werde. Ludwigs Vater, Maximilian I. Joseph, war von den teuren, schön-





EINE GÖTTIN FÜR MÜNCHEN: Für die Ausstellung *Die Unsterblichen – Götter Griechenlands* (2012) schuf der Restaurator Olaf Herzog ein Standbild der Athena, die vor dem Eingang zu den Staatlichen Antikensammlungen wacht. Die Figur entwickelte sich für Passanten zu einem Anziehungspunkt auf dem Königsplatz. Um das Götterbild nachzuempfinden, benutzte der Restaurator eine Büste in der Glyptothek („Athena Velletri“) und weitere Athenastatuen in europäischen Museen als Grundlage. Ihr Betrachter kann sich so vorstellen, wie Bronzestatuen im Altertum ausgesehen und gewirkt haben



### Moderne Restaurierungen und Rekonstruktionen

Das Bewahren der Stücke beinhaltet manchmal auch Aufgaben, die eher hinter den Kulissen ablaufen. „Eine große Herausforderung für uns Restauratoren ist beispielsweise das sogenannte Ent-Restaurieren, das seit den 1970er Jahren praktiziert wird. Dabei werden Ergänzungen wie Nasen oder ganze Arme wieder von den beschädigten antiken Originalen abgenommen. Im 18. oder 19. Jahrhundert wurden diese Teile ergänzt, also neu hergestellt, um die Figuren wieder ‚komplett‘ zu machen“, erklärt Olaf Herzog, Restaurator der Glyptothek und Antikensammlungen. „Manchmal ergänzen wir auch heute noch. Das ist eine gute Sache, aber nur wenn man das Ergebnis wissenschaftlich vertreten kann und nicht nach der Fantasie rekonstruiert.“ Das Ergebnis einer solchen modernen Rekonstruktion steht auf den Stufen der Antikensammlung: die goldene Athena.



MUSEUMSMACHER: Der Klassische Archäologe Florian Knauß ist seit 2011 Direktor der Staatlichen Antikensammlungen und der Glyptothek in München. Für Ausstellungen greift er vor allem auf die Objekte der eigenen Museen zurück

geistigen Bestrebungen seines Sohnes alles andere als begeistert. Denn er glaubte nicht, dass es Ludwig gelänge, „aus der ‚Rasse von Bierbäuchen‘, wie Max die Bayern charakterisierte, Griechen und Römer zu machen“, weiß Dr. Florian Knauß zu berichten. Zweihundert Jahre später gehören die beiden Münchner Antikensammlungen am Königsplatz zu den bedeutendsten Sammlungen der Welt: Sie präsentieren die Meisterwerke von Vasenmalern wie Euphronios und Exekias – und lassen uns eintauchen in die abenteuerliche Welt der Sagenhelden Herakles und Theseus, aber auch in die Alltagswelt

der alten Griechen. Angesicht zu Angesicht steht der Besucher den spätarchaisch-frühklassischen Figuren aus den Giebelfeldern des Aphaia-Tempels von Ägina gegenüber, die uns vom Kampf um Troja erzählen. Vor der ‚Aphrodite von Knidos‘ erinnern wir uns an die Anekdote, dass sich einst ein glühender Verehrer vor rund 2.400 Jahren so stark in die Statue der Göttin verliebt hatte, dass er die Nacht bei ihr im Tempel verbracht habe – und dort die Spuren seiner Leidenschaft hinterließ... Der ‚Barberinische Faun‘ entführt uns dann in die mythologisch-sinnliche Welt der wilden Natur, wie sie im Hellenismus

inszeniert wurde. Und man begegnet den Großen der Geschichte wie Alexander, Augustus oder Nero – zumindest ihren Porträts. „Die klassischen Kernaufgaben unseres Museums sind das Sammeln, das Bewahren und das Vermitteln. Daneben dienen unsere Museen auch als Forschungseinrichtungen“, erklärt Florian Knauß. Dabei trete die erste Aufgabe, wie der Museumsdirektor im Interview ausführt, für seine Häuser inzwischen stark in den Hintergrund – und dies nicht allein wegen begrenzter Etats: „Neuerwerbungen sind für ein staatliches Museum heute aus ganz unterschiedlichen Gründen schwierig. Der Export von Antiken aus den Herkunftsländern ist heute in aller Regel il-

eine eigene Restaurierungswerkstatt. Die Sorge um die Objekte ist auch dafür verantwortlich, dass Dr. Florian Knauß sehr sorgsam auswählt, ob und welche Stücke er für Ausstellungen an anderen Orten ausleiht. Thematische Sonderausstellungen speisen sich daher vor allem aus den reichen Schätzen der Dauerausstellung und der Depots. Ein Experte für die museale Vermittlung von Archäologie ist auch **Prof. Dr. Rupert Gebhard**, der Direktor der Archäologischen Staatssammlung in München. Im Interview erklärt er seine Perspektive: „Unser Haus steht in der Tradition der heimischen Archäologie, also der Vor- und Frühgeschichte, der mittelalterlichen und neuzeitlichen Archäolo-

## Nur Stücke präsentieren? Moderne Antikensammlungen leisten viel mehr für ihre Besucher

legal, mit ganz wenigen Ausnahmen. Und für mögliche Ankäufe aus dem Kunsthandel folgen wir einer – ungeschriebenen – Selbstverpflichtung der Museen, dass man sich bei Antiken, deren Herkunft nicht bis 1970 zurückzuverfolgen ist, zurückhält. Wir wollen ja nicht den illegalen Raubgrabungen Vorschub leisten und auch nicht den illegalen Handel mit Objekten unterstützen, die aus Museen oder Depots in Krisengebieten gestohlen wurden.“ Um den zweiten Aspekt der Museumsarbeit – die Stücke möglichst unversehrt auch für die Nachwelt zu bewahren – kümmert sich in den Museen am Königsplatz

gie. Dadurch, dass wir in den 1970er Jahren begonnen haben, eine Vergleichssammlung mediterraner Archäologie anzulegen, wollen wir erklären, vor welchem Hintergrund, in welchem Zusammenhang unsere Archäologie hier steht. Wir haben also keinen kunsthistorischen, sondern einen kulturhistorischen Ansatz. Es geht uns um die Kulturgeschichte der Antike, weniger um die Kunstgeschichte.“ Diesen Horizont leuchtet die Archäologische Staatssammlung ganz bewusst weit aus, weil dies auch die Realität der antiken Beziehungen war. Sie reichten weit über heimische Regionen hinaus, auch in den ge-



## Römische Porträts

Bei römischen Porträts gilt es zu beachten, dass wir hier nicht Augustus oder Alexander vor uns haben, wie sie wirklich ausgesehen haben – sondern so, wie die Betreffenden gesehen werden wollten. In der Bildsprache liegen Botschaften versteckt, die für die alten Römer lesbar waren.

„Das anschaulichste Beispiel ist wohl, dass sich Augustus noch mit fast 70 Jahren als junger Mann darstellen ließ. Allerdings gab es durchaus Moden bei den Porträtköpfen. Deshalb muss man auch beim Gegenteil vorsichtig sein: Die tiefen Falten alter Männer an Porträts aus der späten Republik sind eine Bildformel – für die Anstrengung und die Sorge, die man dem römischen Staat gewidmet hat“, weiß **Prof. Dr. Michaela Fuchs** (oben) vom Münchner Institut für Klassische Archäologie, die die römische Skulptur aus der Glyptothek als Buch vorgelegt hat. **Dr. Thoralf Schröder** (unten), der ebenfalls zum römischen Porträt forscht, ergänzt: „Es ist ja auch ganz spannend zu sehen, wie man schon in der Antike der Haarmode folgte. So wie sich heute junge Männer an der Frisur eines David Beckham oder Justin Bieber orientieren, war damals der Kaiser ein Trendsetter, den Römer in ihren privaten Porträts nachahmten. Auch wenn das alles schon rund 2.000 Jahre her ist – hier ist das Altertum ganz modern!“

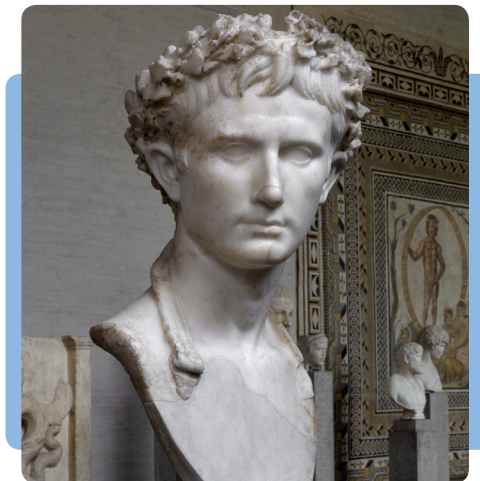
Wer sich eingehender mit römischen Porträts beschäftigen möchte, findet eine umfangreiche Sammlung im Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke – ganz in der Nähe der Glyptothek.



**IDEALER MUSEUMSRAUM?** Für den Wiederaufbau der Glyptothek nach dem Zweiten Weltkrieg rückte man die Skulpturen auf schlichten Sockeln in die Mitte der reduziert gehaltenen Ausstellungssäle

**ORIGINAL-KAISER IM RÖMERSAAL:** Von Kaiser Augustus (27 v. Chr. – 14 n. Chr.), blieben viele Porträts erhalten. Der ‚Augustus mit dem Eichenlaub‘ (unten) wurde wohl erst nach seinem Tod aus Marmor gemeißelt

samen Mittelmeerraum. Leihgaben wie auch eigene Stücke werden „kontextualisiert, um einen größeren Zusammenhang herzustellen. Wir wollen nicht nur ein einzelnes Bildwerk ausstellen, sondern es gleich in einem Tempel ausstellen – beispielsweise mit Hilfe von Projektionen und Rekonstruktionen“, so der Museumsleiter. „Unser Ziel ist eine ganzheitliche Betrachtungsweise. Wir versuchen, Vergangenheit lebendig werden zu lassen. Und darauf achten wir auch bei thematischen Sonderausstellungen, die wir übernehmen, wie im Fall von *Die letzten Stunden von Herkulaneum* oder *Luxus und Dekadenz. Römisches Leben am Golf von Neapel*. Oder nehmen Sie beispielsweise die Ausstellung *Alexander der Große* im Loksuppen Rosenheim. Im Prinzip zeichnet sie die Biogra-







ALTE MEISTERWERKE: Die Glyptothek zeigt Originale aus der archaischen, klassischen und hellenistischen Zeit sowie qualitativvolle römische Kopien heute nicht mehr erhaltener griechischer Statuen



fie Alexanders nach; sie zeigt aber auch als kulturell-historischen Kontext die Verbindung zu den Kulturen, die Alexander auf seinem Feldzug berührt hat.“

Florian Knauß kennt das Publikum von Glyptothek und Staatlichen Antikensammlungen am Königsplatz gut: „Unser Publikum kommt aus ganz unterschiedlichen Gründen: An speziellen Kindertagen, an denen wir natürlich ein eigenes Programm anbieten, sind die ganz Kleinen mit ihren Eltern da – die wir auch für unsere Sammlungen begeistern wollen. Dann haben wir natürlich den

erwachsenen Interessierten, mit oder ohne fachliches Vorwissen. Kunstfreunde ganz allgemein kommen bei uns auf ihre Kosten, aber natürlich auch Wissenschaftler. Und unsere Häuser sind immer auch ein gern gebuchtes Highlight für Besuche im Rahmen von Kongressen oder Firmenevents. Wichtig sind uns besonders die Schulklassen und die Lehrer, für die wir, nach Voranmeldung, eigene Führungen im Haus anbieten. Und das sind nicht nur Latein- und Griechischschüler, sondern auch Klassen der Fächer Geschichte oder Kunst. Spaß daran haben



BLICKWINKEL: Der Besucher durchwandert in der Glyptothek rund 1000 Jahre antiker Kunstgeschichte. Von Epoche zu Epoche, von Saal zu Saal steht er in diesem Kunstmuseum direkt vor den Objekten

keineswegs nur Gymnasiasten, sondern Jungendliche aus allen Schulformen.“

die Jugend an. Wir sehen uns bewusst die Lehrpläne an und richten das Angebot der

## *Antikenmuseen können Wissen über das Altertum vermitteln – oder auch reinen Kunstgenuss*

Auch Rupert Gebhard liegen die Schülerinnen und Schüler als Besucher der Archäologischen Staatssammlung besonders am Herzen: „Neben dem klassischen Bildungsbürgertum sprechen wir ganz breit

Sonder- wie auch der Dauerausstellungen daran aus. Wir betreiben, im Grunde genommen, Kinder- und Jugendbildung bis hin zur Erwachsenenbildung – das geht mit Steinzeitprogrammen für die ganz Kleinen





ABSTIEG IN DAS ALTE ÄGYPTEN: Die Ausstellungsräume des neuen Museums Ägyptischer Kunst liegen unter der Erde. Über eine breite Freitreppe erreicht man den Zugang, der an altägyptische Tempeltore oder Gräber erinnert

im Kindergarten los.“ Dieses Vermittlungskonzept wird spürbar angenommen: „Wenn man neue Themen bringt, kommt auch neues Publikum. Durch die Mischung unterschiedlicher Themen gelingt es, Menschen mit unterschiedlichen Interessen anzusprechen“, freut sich Rupert Gebhard. Für das Jahr 2014 sind drei Sonderausstellungen geplant: zur Mumie des ‚Ötzi‘, zur ‚Moorleiche von Dachau‘ und zur Kunst der Kykladen. Über das Interesse von Lehrern und Schulklassen freut sich auch **Dr. Ingeborg Kader**, die als Hauptkonservatorin am Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke in München

arbeitet. Die Fans des Altertums finden hier eine Fülle von maßstabs- und detailgetreuen Gipsabgüssen von Statuen aus der griechisch-römischen Welt, deren Originale über die ganze Welt verstreut sind.

Einen eigenen Weg in der Präsentation von archäologischen Objekten geht auch das Staatliche Museum Ägyptischer Kunst, das seit seiner Neueröffnung im Juni 2013 einen regelrechten Besucheransturm verzeichnet und sich zu einem Schmuckstück der Museumslandschaft in München gemausert hat. Modernste Architektur, die bewusst als Rahmen für die auszustellenden Stücke der



ANKUNFT IM LICHT: Über eine Freitreppe betritt man kirchenschiffähnliche Räume, die von einem Atrium Tageslicht erhalten. Hallen wechseln sich mit kleinen Räumen ab und gewähren Durchblicke auf die Exponate

alten Sammlung gestaltet wurde, ist hier kombiniert mit innovativer Präsentation, raffinierter Beleuchtung und einem neuartigen Besucherleitsystem.

bisherige chronologische Aufstellung, wie wir sie am alten Standort in der Münchner Residenz hatten, ersetzt durch eine nach Themen gegliederte Aufstellung. So stehen

## Seit der Eröffnung 2013 wurde das Museum Ägyptischer Kunst zum Publikumsmagneten

Aus den Erfahrungen der vergangenen Jahrzehnte entwickelte das Staatliche Museum Ägyptischer Kunst ein Konzept, das die traditionsreiche Sammlung erfolgreich ins 21. Jahrhundert getragen hat. „Wir haben die

beispielsweise die zwei Haupträume unter den Überbegriffen „Kunst und Form“ sowie „Kunst und Zeit“, erklärt **Dr. Arnulf Schlüter**, Konservator des Museums. „Denn wir sehen uns zwar als ägyptisches Museum,

## In München hat das Museum Ägyptischer Kunst neue Standards für Museen vorgelegt

aber eben auch als Kunstmuseum. Als Teil des neu gestalteten Kunstareals im Herzen von München sind wir sehr froh, unseren neuen Standort in der Nähe der anderen großen Kunstmuseen zu haben – also der Alten, Neuen und Modernen Pinakothek sowie der Antikensammlungen und der Glyptothek“, so Arnulf Schlüter. „Zusätzlich zu unserem Stammpublikum, das wir aus Führungen und vergangenen Veranstaltungen kennen, gewinnen wir neue Besucher nun auch unter den Kunstinteressierten, die eines der Museen in der Nähe besuchen. Durch den gezielten Einsatz von Medientechnik versuchen wir zudem, den veränderten Bedürfnis-

sen unserer Besucher Rechnung zu tragen: Unsere ‚Highlights-Führung‘ beispielsweise lässt jeden, der nur wenig Zeit im Gepäck hat, die wichtigsten Stücke des Museums in ganz komprimierter Form kennenlernen. Er kann sich von einem unserer digitalen Mediencenter zum nächsten führen lassen. Je nach Interesse kann aber selbstverständlich jede einzelne Station weiter vertieft werden – gerne auch beim nächsten Besuch.“ Ergänzt wird das multimediale Angebot durch *Media-guides* in Form eines Tablet-Computers. Dieser ortet den Besucher per WLAN und zeigt ein 3D-Modell des aktuellen Museumsbereichs, in dem sich der Besucher gerade be-

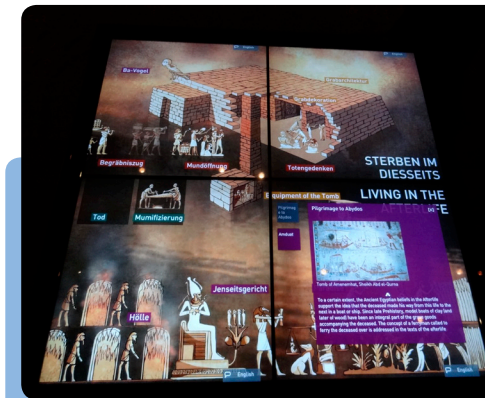
findet – und liefert passgenau Informationen zu den Stücken in der direkten Nähe.

Aus archäologischer Sicht ist bei diesem Neubau besonders bemerkenswert, dass hier die Ägyptologen in sehr enger Abstimmung mit Architekten und Ausstellungsdesignern arbeiten konnten. Für die Sockelung und Installation der meisten Objekte war der Archäologe, Architekt und Restaurator **Dr. Michael Pfanner** mit seinem Team verantwortlich. Bei der Führung durch das Museum erklärt er im Interview: „Extra für dieses Museum haben wir ein neues System entwickelt, das es ermöglicht, bereits auf einem Sockel befestigte Ausstellungsstücke

nachträglich zu bewegen und nachzjustieren. Normalerweise sind Objekte nämlich mit dem Sockel fest und unbeweglich verbunden – oft durch große Stahlstifte. Die Erfahrung hat aber gezeigt, dass – beispielsweise mit veränderter Beleuchtung oder neuem Aufstellungsort – Objekte dann manchmal kaum mehr zu erkennen sind. Diese Probleme könnte man oft dadurch beheben, indem man die Ausstellungsstücke auf ihrem Sockel neu ausrichten würde. Das geht jetzt“, freut sich Michael Pfanner. „Ebenso stolz sind wir, dass alle Stücke, die wir an den Wänden befestigt haben, keine für den Betrachter sichtbaren Aufhängungen haben.“



IM GESPRÄCH MIT EXPERTEN: Der Ägyptologe und Museumsmitarbeiter Arnulf Schlüter und Michael Pfanner, der als Archäologe und Restaurator mit seinem Team die neuen Ausstellungsräume mitgestaltete, führten Studenten der Ludwig-Maximilians-Universität München durch die Sammlung. Dabei stellten sie auch das Konzept des Museums vor



VOR DEN STÜCKEN erläuterte Michael Pfanner die innovativen Techniken, mit denen Reliefs an der Wand angebracht wurden, ohne sichtbare Haken oder Eisenklammern (rechts). Zusätzlich zu den altägyptischen Objekten erwarten den Besucher auch multimediale und virtuelle Überraschungen, mit denen man spielerisch lernen kann







**STATUEN-FACHFRAU:** Die Archäologin und Konservatorin Ingeborg Kader leitet das Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke in München in der Katharinen-Bora-Straße 10 – nicht weit von den Museen des Königsplatzes entfernt

### Tipps für Museumsführungen

Spezielle Führungen für Schulklassen sowie Lehrerfortbildungen in zahlreichen Münchner Museen bietet das Museumspädagogische Zentrum (MPZ) an: [www.mpz.bayern.de](http://www.mpz.bayern.de)

Führungen und Veranstaltungen im Staatlichen Museum Ägyptischer Kunst werden vom Museum selbst angeboten. Interessierte Gruppen können sich direkt an die dortigen Museumspädagogen wenden, um eine individualisierte Führung zu vereinbaren: [www.aegyptisches-museum-muenchen.de](http://www.aegyptisches-museum-muenchen.de)



**HERR DER ARCHÄOLOGISCHEN STAATSSAMMLUNG** in München ist Rupert Gebhard. Dieses Museum in der Lerchenfeldstraße 2 dokumentiert die Vor- und Frühgeschichte, die Römerzeit wie auch die Frühgeschichte Bayerns bis zum Frühmittelalter. Das Publikum schätzt darüber hinaus die regelmäßigen, oft sehr aufwendigen Sonderausstellungen, die Fundstücke in größeren inhaltlichen wie geografischen Zusammenhängen zeigen. Die Konzepte orientieren sich am Lehrplan der bayerischen Schulen

Nicht nur die Exponate selbst, sondern auch Technik und Inszenierung sind ganz moderne Themen, um die sich die Museumsmitarbeiter kümmern. Das Hier und Jetzt spielt in einem Museum immer eine große Rolle.

satz der Vermittlung von Archäologie bedingt auch, dass man sich mit Naturwissenschaften auseinandersetzt. So betreiben wir beispielsweise ‚Paläoklima-Forschung‘ – und stellen dar, wie die Umwelt vor 3000 Jahren

## Jedes Museum hat seine eigene Handschrift und Aufgabe – und das ist auch gut so

Heute kann uns die Archäologie oft Fragen beantworten, die wir zunächst nicht mit der Antike in Verbindung bringen würden. Dazu Rupert Gebhard: „Unser ganzheitlicher An-

aus sah oder wie der Mensch darauf Einfluss genommen hat. Andere große Themen mit hohem Aktualitätsbezug sind neben Klima und Klimakatastrophen natürlich der Um-

gang mit Land und Ressourcen sowie Wirtschaftsgeschichte. Ein relativ junges Thema sind DNA-Analysen für Aussagen zur Bevölkerungsentwicklung.“ Florian Knauß ergänzt: „Sich heute mit der Antike zu beschäftigen lohnt sich auch deshalb, weil keiner so schöne Bilder vom Menschen geschaffen hat wie die Griechen. Das erschließt sich jedem; und noch in zehntausend Jahren würden selbst die Marsmännchen diese Kunst gut finden. Dasselbe gilt für die antike Gedankenwelt, sei es Philosophie, Ethik, Geschichte, Politik oder Wirtschaft. Alle entscheidenden Fragen des Lebens sind hier schon griffig und verständlich formuliert – einschließlich möglicher Antworten.“

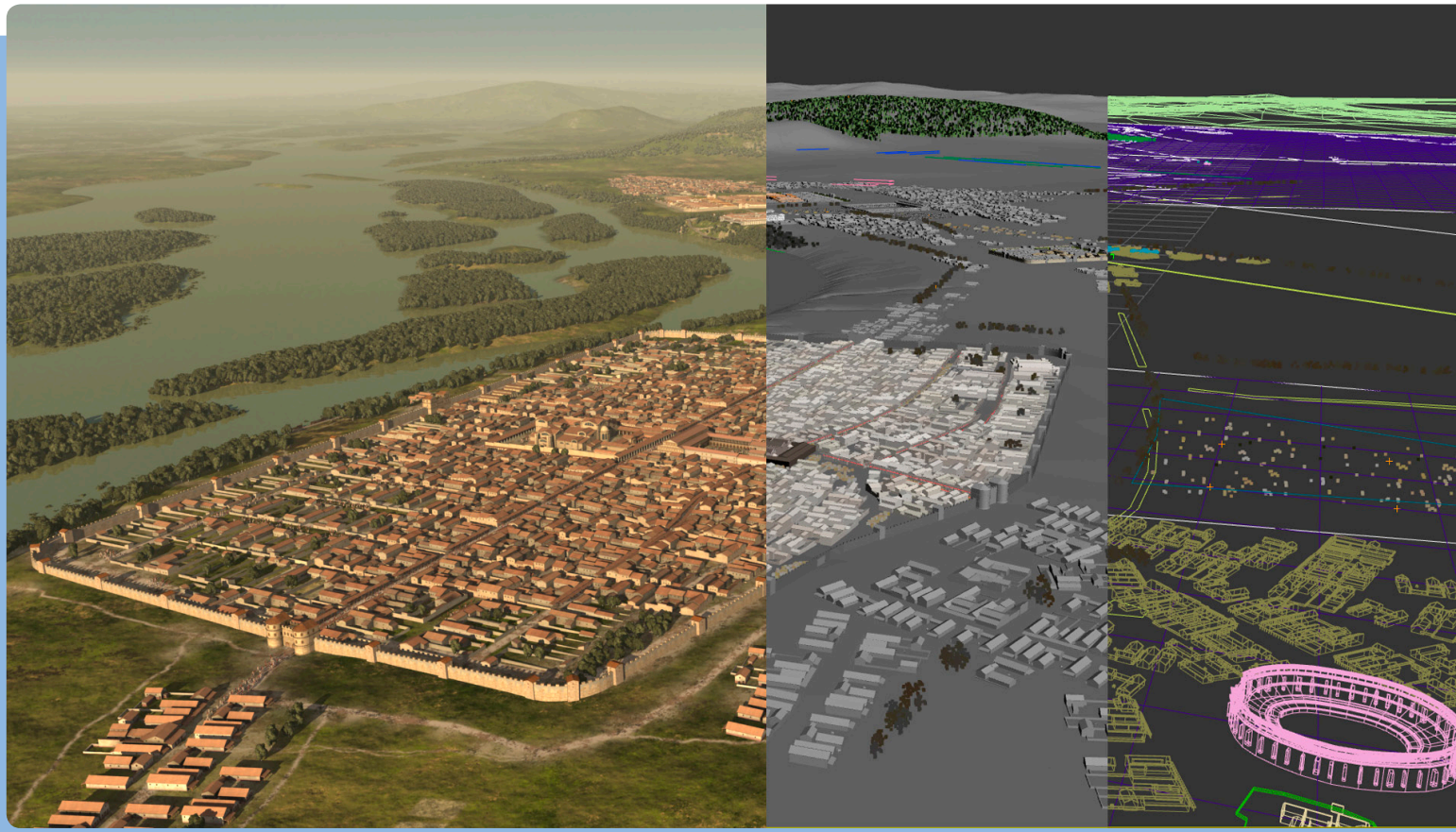
### WEBLINKS ZU DIESEM KAPITEL

[www.antike-am-koenigsplatz.mwn.de](http://www.antike-am-koenigsplatz.mwn.de)  
[www.archaeologie-bayern.de](http://www.archaeologie-bayern.de)  
[www.aegyptisches-museum-muenchen.de](http://www.aegyptisches-museum-muenchen.de)  
[www.abgussmuseum.de](http://www.abgussmuseum.de)  
[www.mpz.bayern.de](http://www.mpz.bayern.de)

## VIRTUELLE ARCHÄOLOGIE

## Wie funktionieren 3D-Rekonstruktionen oder Smartphone-Apps – und wo liegen ihre Grenzen?

Längst hat auch in der Rekonstruktion und Vermittlung von archäologischen Befunden die Computertechnologie Einzug gehalten. Sie führt zu augenscheinlich oft spektakulären Ergebnissen, nutzt mittlerweile ganz verschiedene Medienmittel und Endgeräte für unterschiedliche Zielgruppen. Doch die virtuellen Chancen sind nicht frei von Schönheitsfehlern...

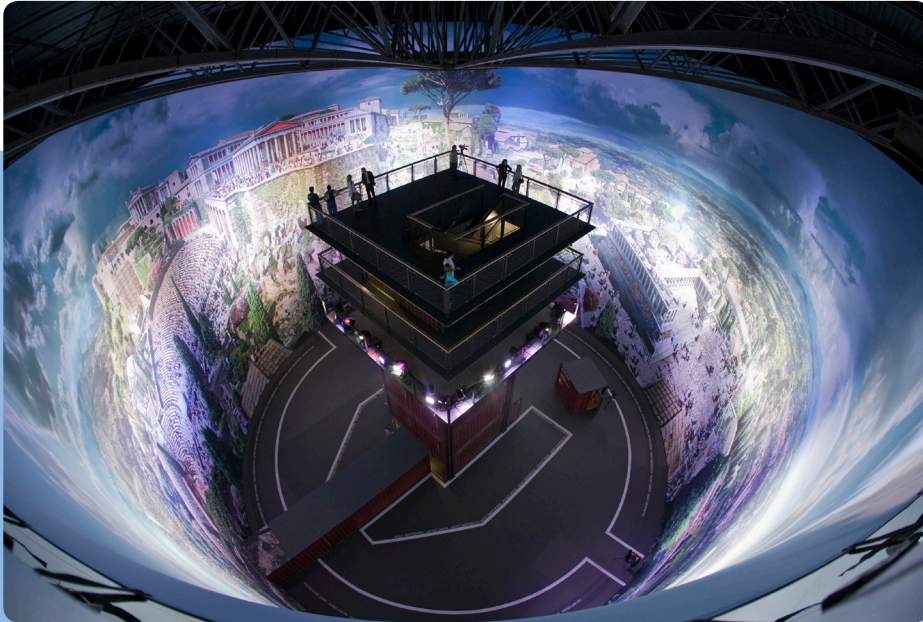


Von den antiken Tempeln stehen heute oft nur noch wenige Säulen. Römische Häuser sind meist nur noch in ihren Grundmauern zu sehen. Aber wie kann man die Ruinen und Funde wieder zum Leben erwecken? Sie wieder zu dem machen, was sie ursprünglich waren?

Seit Langem arbeiten Archäologen mit Zeichnungen und Modellen, um antike Architektur und Städte im Kleinen wiederaufzubauen. Waren es früher Tuschezeichnungen, Kork- oder Holzmodelle, so werden heutzutage die meisten Rekonstruktionen virtuell erstellt. Mit moderner Software können Grafiker am Computer ganze Städte (re-)konstruieren, die so real wie eine Fotografie wirken. Wegen der hohen Suggestivkraft dieser Rekonstruktionen stellt sich die Frage, ob solche hyperrealistischen Nachbauten nicht ein Bild von Antike vermitteln, das mehr über unsere Vorstellung von Antike aussagt als über die Antike selbst. Anders formuliert: Wie viel echtes archäologisches Wissen steckt in einer solchen Rekonstruktion – was ist Vermutung oder sogar reine Spekulation?

**Stefan Franz**, der Architekt und Mitgründer der Münchner Firma *Hinz und Franz*, die sich auf Bauuntersuchungen historischer Gebäude und deren 3D-Visualisierung spezialisiert hat, sagt dazu im Interview, dass dieses Risiko bei jeder Art von Visualisierung gegeben





**RUNDUMSICHT:** Von September 2011 bis Oktober 2012 konnten Besucher auf der Museumsinsel in Berlin bestaunen, wie Yadegar Asisi die griechisch-römische Metropole Pergamon als riesiges Panorama inszenierte

sei, unabhängig davon, ob sie digital oder analog erstellt werde. Es müssten heute nur andere Wege gefunden werden, Fakten ge-

teile, deren genaue Gestalt nicht bekannt ist, transparent angelegt, erklärt Stefan Franz. In dieser Technik, die dem Betrachter eine

## Der Berliner Künstler Yadegar Asisi und seine ganz eigene Wiederauferstehung antiker Welten

gen Vermutungen abzugrenzen – und dies im Bild kenntlich zu machen. Bei einer Zeichnung sei es beispielsweise möglich, Flächen ‚auslaufen‘ zu lassen. So würden Gebäude-

Mischung aus erhaltenem Befund, vermuteten Ergänzungen und letztlich auch einen Eindruck vermittelt, der der Antike sehr nahe kommt, erarbeitete *Hinz und Franz* eine An-



**EFFEKTVOLLE COLLAGE:** Für das 24 mal 103 Meter große Panorama verarbeitete Asisi 50.000 Fotografien, Porträts von Statisten in historischen Kostümen und gezeichnete Elemente

sicht des Athena-Tempels von Priene (Türkei). Von dem Heiligtum, das im vierten Jahrhundert v. Chr. gebaut wurde, stehen heute nur noch fünf Säulen aufrecht – die selbst wiederum von Archäologen wiederaufgestellt wurden.

### Pompeji heute und einst: Fotos antiker Ruinen und Folien mit Rekonstruktionen

Diese Methode schließt an eine ältere Tradition an: Besucher von Pompeji können schon

seit Jahrzehnten in speziellen Reiseführern Fotos von Ruinen betrachten und darüber transparente Folien legen, auf denen Rekonstruktionen der zerstörten Partien zu sehen sind. Durch das Umblättern unternimmt man eine Zeitreise vom Einst zum Jetzt – und zurück. Besonders beeindruckend ist dieser Effekt natürlich, wenn man dabei mitten in Pompeji steht, möglichst mit demselben Blickwinkel, den das Foto und die Rekonstruktion vorgeben. Eine andere Variante: transparente Tafeln, die den antiken Zustand simulieren, an Aussichtspunkten zu errich-



ARCHÄOLOGISCHE REALITÄT: Auf der griechischen Insel Ägina wurde der Tempel für die einheimische Göttin Aphaia um 500 v. Chr. neu errichtet. Das Foto zeigt die heute noch gut erhaltene Ostseite des Bauwerks. Die kostbaren Skulpturen, die einst bemalt waren und in den Giebeln über der Ost- und Westseite des Tempels standen, wurden im 19. Jahrhundert nach München gebracht – wo sie bis heute in der Glyptothek ausgestellt und erforscht werden

ten. Auch Stefan Franz hält dies nach wie vor für eine sinnvolle Art der Visualisierung – direkt vor Ort an der Fundstelle. Die Anforderung an Rekonstruktionen ist jedoch auch durch neue Erkenntnisse gestiegen: In den letzten Jahren hat ein Forschungszweig der Archäologie (wieder) an Bedeutung gewonnen, der sich mit der Farbigkeit der antiken Welt beschäftigt. Auch mithilfe naturwissenschaftlicher Methoden gelingt es Forschern wie **Prof. Dr. Vinzenz Brinkmann**, Leiter der Liebighaus Skulpturensammlung in Frankfurt am Main, einst

bunt bemalte Statuen und Tempel wieder in Farbe erstrahlen zu lassen. Brinkmann präsentiert seine Ergebnisse seit 2003 in Ausstellungen, die weltweit ein großes Publikum begeistern. Sie bereichern die Diskussion über unseren Blick auf das Altertum – sicher immer noch ein Schock für alle, die sich Antike nur in strahlend weißem Marmor vorstellen. Die Fachwelt streitet noch über die Intensität und die Wirkung dieser Farbigkeit, aber nicht mehr über das Faktum an sich. Und so müssen sich auch aktuelle Rekonstruktionen diesem neuen Wissensstand anpassen.



VIRTUELLE REALITÄT: Seit dem Ende des 18. Jahrhunderts ist der Aphaia-Tempel ein Studienobjekt für Wissenschaftler. Zuletzt hat sich der Bauforscher Hansgeorg Bankel eingehend mit dem Heiligtum beschäftigt

Als Beispiel dient hier der noch gut erhaltene Aphaia-Tempel auf der griechischen Insel Ägina im Saronischen Golf: Im fünften Jahrhundert errichtet und für seine Giebelskulpturen weltberühmt – die „Ägineten“, die heute in der Münchner Glyptothek ausgestellt sind – wurde das Gebäude von dem Bauforscher **Prof. Dr. Hansgeorg Bankel** eingehend untersucht. Auf dieser Grundlage entwarfen *Hinz und Franz* eindrucksvolle Ansichten des rekonstruierten Tempels in seiner ursprünglichen Farbigkeit. Der Münchner Archäologe Johannes Lipps hebt noch einen weiteren

Aspekt in diesem neuen Umgang mit der „bunten alten Welt“ hervor: „Es ist interessant, dass das Wissen um die Farbigkeit, beispielsweise auch des Parthenon in Athen, in der wissenschaftlichen Welt immer vorhanden war – das Bedürfnis nach deren Visualisierung aber vielfach ausblieb. Das jetzt so stark erwachte Interesse daran – und zwar in einer breiten Öffentlichkeit – beschreibt nicht zuletzt uns selbst, in einer zunehmend auf Sinneswahrnehmung abzielenden, auf Atmosphäre bedachten Eventkultur. Befördert wird dieses Interesse natürlich durch noch





IN DER RÖMERSTADT CARNUNTUM (heute Bad Deutsch-Altenburg, Österreich) forschte ein internationales Team von Archäologen, Geophysikern und Computerexperten vom Ludwig Boltzmann Institut für Archäologische Prospektion und Virtuelle Archäologie (LBI-ArchPro). Hier kam auch ein neues motorisiertes Multikanal-Bodenradargerät zum Einsatz, um auffällige Bereiche näher zu untersuchen, die man zuvor mit Luftaufnahmen lokalisiert hatte

nie dagewesene technische Möglichkeiten. Der verführerische Reiz darin liegt, dass der Betrachter dieser Rekonstruktionen scheinbar selbst zum historischen Subjekt wird.“ Es wird spannend sein, zu beobachten, wie sich dieser Fokus auf ein *look & feel* des Altertums auf die zukünftige Vermittlung von Antike auswirken wird...

Ein Projekt, das bewusst mit den verschwimmenden Grenzen zwischen Fakten und Hypothesen in Rekonstruktionen spielt, ist ein 360°-Panorama des Berliner Künstlers **Yadegar Asisi**. Von September 2011 bis Ok-

tober 2012 war es auf der Berliner Museumsinsel zu bestaunen, im Ehrenhof des Pergamonmuseums. Es handelt sich um eine 24 mal 103 Meter große Rundumsicht: Dem Betrachter wird suggeriert, sich inmitten der griechischen Stadt Pergamon (heute Bergama, Türkei) im Jahre 129 n. Chr. zu befinden. Asisi hat einen fiktiven Aussichtspunkt gewählt, um einen möglichst vollständigen Blick über die antike Stadt bieten zu können. Der Künstler fotografierte dafür vor Ort unter anderem von einem 30 Meter hohen Beobachtungsturm; detailliert lichtete er antike Steine

und rund 70 historisch kostümierte Statisten in den Ruinen ab. Daraus schuf Asisi dann am Computer eine Fotomontage aus 50.000 Fotografien, die retuschiert und um gezeichnete Elemente ergänzt wurden. Die Simulation von Tageszeiten mit Sonnenaufgang und Sonnenuntergang, eine frei nachempfundene Geräuschkulisse und Hintergrundmusik des Filmkomponisten Eric Babak begleiten das Panorama. Die verschiedenen Reize erzeugen eine Sinnestäuschung und geben dem Besucher das Gefühl, auf einer tatsächlichen Aussichtsplattform zu stehen. Nach einer zusätzlichen Verlängerung der Ausstellungszeit haben insgesamt ca. 1,5 Millionen Menschen das Kooperationsprojekt

eigene Vorstellung von der Antike in das Projekt mit ein. Licht- und Soundeffekte beeinflussen den Betrachter emotional und erzielen eine möglichst eindrucksvolle Wirkung. Auch andere moderne Technologien haben selbstverständlich längst Einzug in die Klassische Archäologie gehalten: Besonders großer Beliebtheit erfreuen sich die sogenannten Apps, auf die man mit Internetzugang jederzeit zugreifen kann. Das Wort *App* ist aus dem Englischen von *application software* abgeleitet und bezeichnet jegliche Art von Anwendungssoftware für Computer. Im deutschen Sprachraum ist damit umgangssprachlich eine Anwendungssoftware für Mobilgeräte gemeint. Diese *native mobile*

## Die Spuren jahrtausendealter Besiedlung im Boden: mit modernster Messtechnik sichtbar

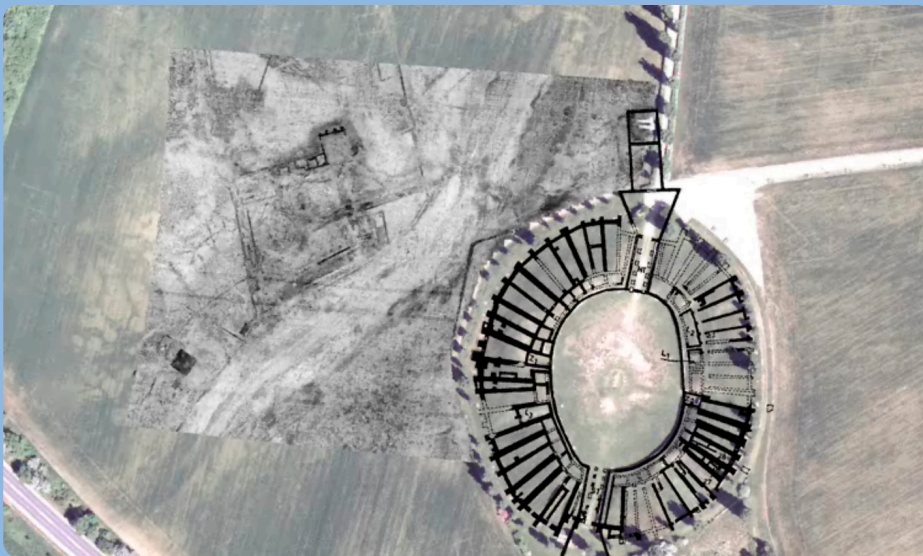
der Staatlichen Museen und der Asisi GmbH besichtigt. Das Metropolitan Museum of Art in New York plant 2016 eine Pergamon-Ausstellung, bei der auch das Panorama wieder gezeigt werden soll.

Wie wirklichkeitsgetreu die Darstellung der antiken Stadt ist, steht in diesem Fall weniger im Vordergrund, sondern eher das Erleben einer anderen Welt. Das Panorama wurde zwar in Zusammenarbeit mit Archäologen entwickelt, es ist in erster Linie jedoch das Werk eines Künstlers und sollte auch so verstanden werden. Yadegar Asisi selbst legt Hand an die Landschaft an, er bringt seine

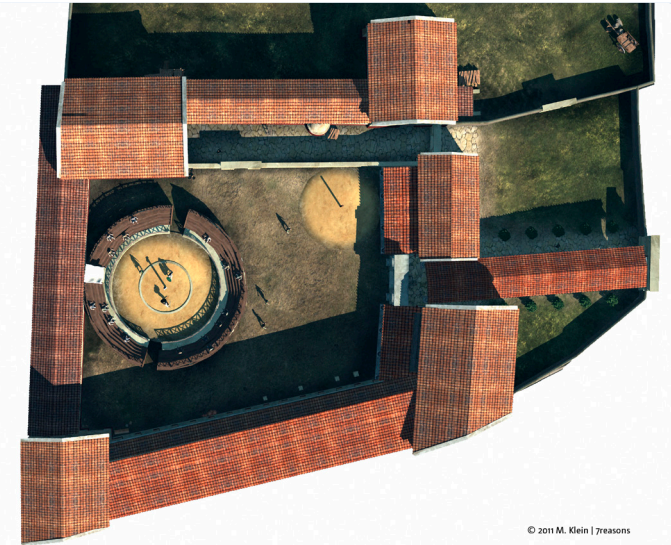
*apps* sind spezielle Anwendungen für Smartphones und Tablet-Computer. Eine große Auswahl an Apps ist zum Teil sogar kostenlos über Online-Portale beziehbar. Die Bandbreite der Funktionen ist sehr groß; sie reicht von Spielen bis hin zu umfangreicheren Programmpaketen. Es stellt sich daher die Frage, inwiefern die Klassische Archäologie dieses moderne Medium nutzen kann.

Fast schon alltäglich: Besonders in Museen werden Apps eingesetzt, um Besuchern als mobile Audioguides zu dienen. Ein Beispiel dafür ist das Archäologische Museum Hamburg. Der Besucher kann sich den Führer auf





DAS AMPHITHEATER VON CARNUNTUM, das einst Platz für 13.000 Zuschauer bot, war Schauplatz der Gladiatorenspiele. Dem umliegenden Gelände hatten Archäologen bisher wenig Beachtung geschenkt. Die Luftbilder (links) zeigten Gebäude mit Verkaufsräumen entlang der römischen Straße, die aus der Stadt zur Arena führte. Westlich des Amphitheaters analysierte das LBI-ArchPro-Team ein Gelände, das Schattenumrisse aufwies. In wenigen Stunden konnten dort – ohne Ausgrabung – die bis heute im Boden erhalten gebliebenen Ruinen der römischen Gladiatorenschule (*ludus*) entdeckt und am Computer sichtbar gemacht werden



© 2011 M. Klein | 7reasons

## Augmented Reality Showcase Gladiator School Carnuntum



7reasons



Ludwig Boltzmann Institut

Archäologische Prospektionen (LBI-ArchPro) Wien



## 3D-Modelle antiker Bauten, die nie ausgegraben wurden: Realität oder Fantasie?

sein mobiles Endgerät laden oder eines der Leihgeräte benutzen – und sogar zwischen einer Version für Erwachsene und für Jugendliche wählen. Der Audioguide führt zunächst durch die neun Themenbereiche der Dauerausstellung des Museums und enthält bebilderte Informationen zu den Fundorten der Objekte. Für Kinder gibt es einen animierten Video-Führer, der in kurzen Kapiteln an die Themen „Museum“ und „Archäologie“ heranführt. Der Kurzfilm, in dem ein auf der Erde zurückgelassener Roboter einen

krakenähnlichen Außerirdischen durch das Museum führt, wurde zusammen mit einem Illustrator, einem professionellen Drehbuchautor und Schauspielern entwickelt. Außerdem kann der junge Besucher in einem Ausgrabungsspiel mit Spaten und Pinsel virtuell aktiv werden. Die App ist auch ohne Besuch des Museums kostenlos erhältlich. Vorerst noch Zukunftsmusik: Das Archäologische Museum Hamburg entwickelt derzeit eine weitere App als mobilen Stadtführer durch das archäologische Hamburg. Die An-

wendung ortet den Nutzer per GPS-Erkennung und liefert standortbezogene Informationen zu Bodendenkmälern oder Gebäuden in seiner Umgebung.

Auch die virtuelle Rekonstruktion von antiken Gebäuden ist ein wichtiger Inhalt für Apps. Ein *augmented reality showcase* (frei übersetzt: „Fenster in eine erweiterte Realität“) ermöglicht es dabei, nicht mehr existente Dinge zu visualisieren, also gewissermaßen das Unsichtbare sichtbar zu machen. Die erst im Jahr 2011 entdeckte Gladiatoren-

schule in der Römerstadt Carnuntum (Bad Deutsch-Altenburg, Österreich) gibt es heute – zumindest über der Erdoberfläche – nur noch virtuell. Das römische Militärlager Carnuntum diente dem Schutz der Grenzregion in der Provinz Pannonien und entwickelte sich zu einer Metropole. Die Reste der Gladiatorenschule entdeckte das Ludwig Boltzmann Institut für Archäologische Prospektion und Virtuelle Archäologie mit Bodenradar-Messungen; der Befund wurde zerstörungsfrei erfasst – ohne Ausgrabung. →



IM DETAIL liefert die virtuelle Rekonstruktion die Ansicht der einst von einer Mauer umgebenen Gladiatorenschule. Die Gebäudetrukte gruppierten sich um einen Innenhof mit kreisrunder Trainingsarena und Zuschauertribünen



BEFUND, INTERPRETATION ODER SPEKULATION? In den hochauflösenden Radardaten waren für die Wissenschaftler auch die notwendige Infrastruktur erkennbar: Abwasserkanäle, Wasserleitungen, Fußbodenheizungen



DAS HERZ DER MILITÄRSTADT: Die Computersimulation vermittelt dem Betrachter einen Eindruck, wie die große Querhalle (*basilica*) des Stabsgebäudes (*principia*) von Carnuntum vor rund 1.800 Jahren aussah

Wie funktioniert hier die mobile *augmented reality*-Anwendung? Der Nutzer steht direkt am Fundort und blickt durch sein mobiles

Gerät in die Vergangenheit. Die Position des Nutzers wird mithilfe eines GPS-Systems und eines Kompasses berechnet. Läuft er im Gelände

## Erweiterte Fotorealitäten zeigen archäologische Befunde und Animationen in einem Bild

Endgerät auf die Stelle, an der sich einst die Gladiatorenschule befand. Wie durch ein Zeitfenster erlebt er nun, wie sich eine virtuelle Rekonstruktion über das reale Ka-

derum, passt sich auch das 3D-Modell der Gladiatorenschule seinem Standort an. Der Besucher kann sich real in der virtuellen Rekonstruktion bewegen. Die App ist kostenfrei.



RUINE, REKONSTRUKTION UND LANDSCHAFT: In Selinus (heute Sekerhane Köskü, Türkei) untersuchen Claudia Winterstein und Claas von Barga für das Deutsche Archäologische Institut einen römischen Bau, dessen Funktion noch unklar ist. Die Mischung aus Fotografie und Simulation ist das vorläufige Ergebnis der laufenden Forschungen

Bei aller Begeisterung über die neuen technischen Möglichkeiten: Die *augmented reality showcases* können schnell dazu führen, dass der Nutzer lediglich die Rekonstruktion wahrnimmt und den Befund vergisst. Gerade im Fall der Gladiatorenschule von Carnun-

tum zeigt sich ein Grundproblem: Tatsächlich bekannt ist nur der Grundriss der Anlage; Aussagen zur aufgehenden Architektur müssen daher hypothetisch bleiben – und dies gilt konsequenterweise damit auch für jede virtuelle Rekonstruktion.

### WEBLINKS ZU DIESEM KAPITEL

[www.amh.de](http://www.amh.de) • [www.7reasons.at](http://www.7reasons.at) • [www.archpro.lbg.ac.at](http://www.archpro.lbg.ac.at) • [www.wikitude.com](http://www.wikitude.com) • [dainst.de](http://dainst.de)



## ALTE GRIECHEN UND RÖMER IM LEHRPLAN

## Was Antike im Schulunterricht vermitteln kann

Wer dem Pädagogen **Hans Zeitler** heute begegnet, merkt schnell: Dieser Mann liebt die Erforschung der alten Sprachen, der antiken Welt – und die Vermittlung seines Wissens darüber an jüngere Generationen. Und daran hat sich auch Jahrzehnte nach seiner Pensionierung nichts geändert. Hans Zeitler, heute 85 alt, war 35 Jahre als Gymnasiallehrer tätig: in Regensburg, Passau, Amberg, Ettal, Bad Reichenhall und Landshut. Seine Fächer waren Latein, Griechisch und Geschichte.

Im Interview erinnert sich Hans Zeitler an seine eigene Schulzeit – und benennt die Unterschiede zwischen früher und heute: „Beim Abitur in Griechisch wie in Latein gab es für uns nur lange Übersetzungstexte ohne Fragenteil. Heute ist es so, dass man mit einer schlechten Note in der Übersetzung – beispielsweise einer ‚5‘ – und einer ‚1‘ im Fragenteil noch eine Gesamtnote ‚4‘ bekommt. Es werden jetzt immer mehr Schülerinnen und Schüler zum Abitur geführt – aber es wird, meiner Meinung nach, manchmal recht leicht gemacht.“

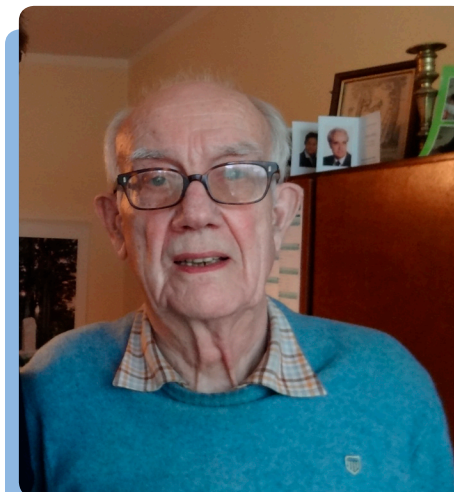
Welche Rolle spielten Archäologie und das Wissen um die Welt der Griechen und Römer für Hans Zeitlers eigene Ausbildung? Der Lehrer: „Ab 1952 wurde Archäologie nicht mehr im Fach Griechisch geprüft wie zuvor, sondern es gab eine eigene Prüfung bei einem Archäologieprofessor. Bei mir war das Professor Hans Möbius (1895 – 1977) in Würzburg. Man musste ein Seminar besuchen – in diesem Fall ‚Griechische Keramik‘ – als Voraussetzung für das Staatsexamen,

also die erste Abschlussprüfung der Lehrer.“ Der junge Hans Zeitler war so begeistert von der Klassischen Archäologie, dass diese Faszination fast zu beruflichen Konsequenzen geführt hätte: „Ja, das hat mir so gut gefallen, dass ich beinahe umgesattelt hätte – und das im 7. Semester! Die Archäologie-Veranstaltung war ein ganz klassisches Seminar, keine sture Vorlesung. Es wurde viel diskutiert. Als Griechischstudenten waren wir natürlich auch ein wenig im Vorteil, weil wir uns in der griechisch-römischen Mythologie sehr gut auskannten. Wir waren fit im Mythos.“ Und er fügt hinzu: „Dann kam dazu, dass es eine kleine Gruppe war. Am Ende des Seminars waren wir beim Professor und seiner Frau zum Imbiss geladen. Aber bevor es Essen gab, ging es erst noch einmal um Archäologisches – quasi zur Einleitung, als Proömi-um, gab es eine archäologische Diskussion zwischen Professor und uns Studenten.“ Auch beim Abschluss seines Studiums war es für Hans Zeitler unerlässlich, sich intensiv mit Fragen der Klassischen Archäologie auseinanderzusetzen – für ihn bedeutete dies allerdings mehr eine wahre Freude als eine studientechnische Notwendigkeit: „Um das pädagogische Staatsexamen machen zu können, musste ich als Referendar eine Examensarbeit machen. Mein Thema lautete: ‚Die griechische Kunst im Geschichtsunterricht der VI. Klasse‘. Heute würde das der 10. Klasse entsprechen. Eingereicht wurde die Arbeit beim Alten Gymnasium Regensburg, um dort 1955 die Prüfung abzulegen. Ich hatte ja schon diese Liebe zur griechischen

Schon seit Langem gehört die Beschäftigung mit der griechischen und römischen Kultur und Geschichte zur gymnasialen Ausbildung. Der Unterricht selbst hat sich allerdings in den letzten Jahren stark verändert

Kunst und dann vergab Dr. Bengel noch so ein wunderbares Thema – das nahm ich!“ Als Lehrkraft stand Hans Zeitler dann vor der Herausforderung, Wissen zu Kunst und Kultur der Antike weiterzugeben. Wo und wieviel an Archäologie war damals im Unterricht möglich? Der Pädagoge fasst zusammen: „Im Fach ‚Geschichte‘ gab es früher noch – in der 7. begann es mit der Alten Geschichte und in der 10. wurde nochmals vertieft – relativ viel Zeit, um auf Archäologie und Antike einzugehen. Hauptsächlich ging es dabei um griechische Geschichte: minoische und mykenische Kunst, geometrische Kunst, die Kunst der Archais, die wir noch als ‚Übergangszeit‘ klassifizierten, die Klassik und den Hellenismus. Es war also ein Streifzug durch die griechische Kunstgeschichte.“ „Aber im Fach Geschichte steht man ja immer vor dem Problem, dass die griechische und römische Zeit nur Teilabschnitte der gesamten Historie sind. Da blieb für eine komplexere Vertiefung keine Zeit.“

Anders im Unterrichten der alten Sprachen: „Im Griechisch- und Lateinunterricht bot sich immer dann die Möglichkeit für die Vermittlung von Archäologie, wenn man Bilder im Lehrbuch, in den Übungsbüchern hatte – Götter, Tempelformen, Säulenordnungen et cetera. Das war ein großer Unterschied zu meiner eigenen Schulzeit – wo es derlei in den Übungsbüchern und in den Geschichtsbüchern nicht gab.“ Der Lehrer reflektiert dabei auch, wie er dieses Wissen seinen Schülern nahegebracht hat: „Pädagogisch war mein Ansatz natürlich immer, das jeweilige



ENGAGEMENT: Der Pädagoge und Althilologe Hans Zeitler (rechts) lebt für die Wissensvermittlung von Kunst und Kultur der Griechen und Römer

Fach zu unterrichten – dabei aber auch einen möglichst breiten Kontext zu präsentieren. Ein Beispiel: Wir lesen einen Text, in dem die antike Stadt Ephesos vorkommt. Aber: Was ist Ephesos? Wo liegt es? Warum ist es berühmt? Es geht ja darum, breite Grundlagen zu vermitteln – und da sprechen wir nicht nur von Archäologie, sondern auch von Geografie, Kunst, Philosophie, Theologie, eben Geistesgeschichte. Man will den Schülern ein möglichst breites Allgemeinwissen vermitteln. Heute haben wir da eigentlich eine glückliche Zeit: Es gibt Bücher, es gibt Filme,

das Internet, und es gibt für viele Menschen die Möglichkeit, zu antiken Stätten zu reisen. Da muss man heute den Eltern, aber auch den staatlichen Institutionen danken, was da geboten wird.“

Die „Lehre vom Alten“ – wo sieht Hans Zeitler als erfahrener Pädagoge da eigentlich noch einen konkreten Nutzen? Der Lehrer betont: „Grundsätzlich gehören antike Geschichte und antike Kunst zum Allgemeinwissen. Wenn man sich beispielsweise auf das Griechische konzentriert: Das ist keine ‚tote Sprache‘, wie man gelegentlich zu hören bekommt. Wir sprechen von Literaturgeschichte, von Philosophiegeschichte oder von medizinischen Ausdrücken. Es gehört natürlich eine gewisse Liebe dazu, eine Begeisterung – die man nicht in erster Linie am Finanziellen messen sollte. Für einen politisch, künstlerisch, philosophisch, archäologisch interessierten und gebildeten modernen Staatsbürger ist das Studium der alten Sprachen und der Geschichte ihrer Kulturen ein geistiges Fundament, auf dem man aufbauen kann – für das Studium, beruflich wie privat. Und dass dieses Fundament gelegt wird, dafür bietet sich eigentlich nur die Schulausbildung an, bei der man sich – in jungen Jahren – noch stark auf diese Themen konzentrieren kann.“

An derselben Schule, an der Hans Zeitler wirkte – dem Hans-Carossa-Gymnasium in Landshut – unterrichtet heute auch **Marcus Oberpriller**. Der 42jährige Oberstudienrat, der Latein und Französisch lehrt, kennt Hans Zeitler noch persönlich: als seinen eigenen Lehrer in den 1980er Jahren. Er erinnert sich lebhaft, wie er damals in den Genuss von Caesars *Gallischem Krieg* und dessen sprachlichen Finessen kam. Marcus Ober-

priller: „Für mich war schon als Kind alles, was alt war, spannend – ein Fenster in die Vergangenheit. Während meiner Gymnasialzeit begegnete ich dann den antiken Kulturen ausführlicher. Im Rahmen eines Projekttagess an unserer Schule, für den Schüler Veranstaltungen organisierten, nahm ich Kontakt zum Landesamt für Denkmalpflege auf, um bei der Ausgrabung einer Keltensiedlung in der Nähe von Landshut mitzuhelfen. Historie und geistesgeschichtliche Hintergründe wurden im Fach Geschichte, vor allem aber in Latein bis hin zum Abitur sehr ausführlich vermittelt – und faszinierten mich. Die Erkenntnis, dass wir heutigen Menschen immer in einer Tradition stehen, und der Wunsch, mehr darüber zu erfahren und dieses Wissen auch weiterzugeben, brachten mich dazu, selbst Pädagoge zu werden.“

Der Lateinunterricht des 21. Jahrhunderts: Wie sieht er aus? Marcus Oberpriller: „Bei allem Wunsch, den ich natürlich auch teile, die Kinder für die antike Welt insgesamt zu begeistern und ihre Neugierde zu wecken, dort einzutauchen, steht selbstverständlich das Erlernen des Lateinischen als Sprache im Zentrum. Es geht um Sprache als System, als Ordnung, in der Elemente stimmig aufeinander bezogen werden müssen. Da wir hier Latein als erste Fremdsprache anbieten können, glaube ich, dass wir im Hinblick auf das Erlernen anderer Fremdsprachen, aber auch im Hinblick auf das Reflektieren des Deutschen, ein exzellentes Rüstzeug mit auf den Weg geben. Wir haben den humanistischen Zweig, für den sich die Eltern, idealerweise zusammen mit ihren Kindern, bewusst entscheiden. Und so ist es bei uns möglich, während der gesamten Gymnasialzeit Latein zu lernen – wobei sich im Lauf dieser Zeit natürlich auch der Fokus vom rein Sprachli-

chen auf die geistesgeschichtlichen Aspekte verschiebt. Wenn Latein erst als eine spätere Fremdsprache dazukommt, sind diese Bandbreite und dieser Tiefgang – wenn auch gewünscht – meiner Erfahrung nach in der täglichen Unterrichtspraxis deutlich schwerer umzusetzen.“ Der Pädagoge betont: „Mir ist es im Unterricht auch ein besonderes Anliegen, die Brücke vom scheinbar Vergangenen zum Jetzt zu schlagen. Ein Beispiel: Warum heißt eine französische Trägersrakete ‚Ariane‘ – und was hat das mit der mythologischen Ariadne-Figur zu tun? Oder: Wer die Flut moderner Ratgeber zum Thema ‚Glück‘ sieht und sich, etwa in der 11. Klasse, vertieft mit den Gedanken des stoischen Philosophen Seneca beschäftigt, wird sich bewusst: Antike Fragestellungen haben nichts von ihrer Aktualität und Relevanz eingebüßt, gerade auch für das Leben junger Menschen.“

Wann bietet es sich hier an, auch archäologische Inhalte zu vermitteln? „Stadtpläne, Rekonstruktionen von Thermenanlagen oder Wohnhäusern, Statuen, Vasenbilder, aber auch historische Gemälde in unseren Lehrwerken sind ja nicht nur eine Illustration zu den Texten – sie vermitteln, bei entsprechender Erläuterung, einen Einblick in die Arbeit von Archäologen. Damit erhalten die Schüler auch einen Zugang zur Welt der kleinen Leute, der Normalbürger – die ja meist nicht die Helden der lateinischen Literatur sind“, erläutert Marcus Oberpriller. Um diese Welt mit allen Sinnen auch erlebbar zu machen, organisiert das Hans-Carossa-Gymnasium auch ganz Praktisches. Der Lateinlehrer: „Für die 6. Klassen bieten wir zweitägige ‚Römertage‘ an. Wir besuchen römische Ausgrabungsstätten am Limes in Bayern, beispielsweise das Kastell in Eining. Dort dürfen die Schüler auch mal den Wurfspieß der Legionäre



ENTERTAINMENT UND LEHRE: Marcus Oberpriller macht bei einer Schulexkursion an den bayerischen Limes den Spaß mit – und schlüpft dabei für seine Schüler in die Rüstung eines römischen Soldaten





LEIDENSCHAFT: Hannelore Vogelgsang erklärt ihren Vilsbiburger Schülern die archaische Kunst an den Statuen von Kleobis und Biton (um 620 v. Chr.) im Museum von Delphi (Griechenland)

schleudern, das *pilum*. Und wir fahren auch zu einem wieder aufgebauten römischen Gutshof – der *villa rustica* von Möckenlohe – auf dem wir in das Leben der Landbevölkerung vor 1.800 Jahren eintauchen. Aber gerade auch die nähere Umgebung von Landshut bietet zahlreiche Möglichkeiten, Antike vor Ort in den Unterricht einzubauen; in der Landshuter Residenz nutze ich die Renaissance-Fresken zu Ovids *Metamorphosen*.“ Welchen Nutzen sieht der Pädagoge eigentlich darin, heute noch Latein zu lernen? Marcus Oberpriller: „Latein ist natürlich eine

ideale Voraussetzung dafür, später gerade auch romanische Sprachen wie Französisch oder Spanisch zu lernen, die sich aus dem Lateinischen entwickelt haben. Dabei ist es mir wichtig, zusammen mit den Schülern schon im Lateinunterricht diese aktuellen Bezüge herauszuarbeiten, also beispielsweise die lateinische Herkunft französischer Wörter zu erklären. Aber ich beobachte jedes Jahr auch immer wieder, wie sich die Kinder schon in der 5. Klasse für die Römer interessieren, viele Fragen dazu haben. Und das ist eine wirklich positive Neugierde – die Lust,

mehr über die Welt von Caesar & Co. zu erfahren – die uns Pädagogen im Unterricht sehr entgegenkommt und freut!“

**Hannelore Vogelgsang** unterrichtet seit dem Jahr 2000 am Maximilian-von-Montgelas-Gymnasium in Vilsbiburg die Fächer Deutsch, Geschichte und Sozialkunde. Wie kam sie in ihrer Studienzeit mit der Klassischen Archäologie in Berührung? Die Lehrerin: „Als Studentin der Geschichte war ich 1994 gar nicht so begeistert davon, auch noch einen zusätzlichen Schein in einer geschichtlichen ‚Hilfswissenschaft‘ machen zu müssen, wie es damals so schön hieß. Glücklicherweise bot ein Professor der Alten Geschichte ein Seminar an, das als Archäologieveranstaltung angerechnet wurde – und mit einer Exkursion nach Griechenland verbunden war.“ Dafür beschäftigte sich die Lehramtsanwärterin eingehend mit antiken Hera-Tempeln und führte die Studentengruppe durch die Ruinen der Heiligtümer von Argos und Perachora. Hannelore Vogelgsang erinnert sich mit einem Schmunzeln: „Der Druck, auch bei diesen Führungen vor Ort gut zu sein, war sehr groß. Die Hälfte des Seminars waren nämlich Archäologen auf ihrer x-ten Exkursion. Die andere Hälfte bestand aus dem Professor, seiner Frau und wissenschaftlichen Mitarbeitern. Kurz gesagt: Wir Geschichtsstudenten, die ja keine Ahnung von Archäologie hatten, hatten es nicht leicht.“ Diese Exkursion wurde jedoch zu einem absoluten Schlüsselerlebnis für die Studentin: „Seitdem bin ich sehr oft auf archäologischen Spuren unterwegs. Das geht sogar so weit, dass ich mit dem Motorrad bis nach Israel gefahren bin – und auch, wenn es geht sogar jährlich, immer wieder nach Griechenland.“

Warum diese Faszination? Hannelore Vogelgsang: „Da ist natürlich dieser romantische Nimbus untergegangener Welten, einer verlorenen Zeit. Aber dann ist da auch das Bewusstsein, dass die Geschichte, die man sich zu diesem jeweiligen Ort angeeignet und erforscht hat, sich genau hier abgespielt hat. Und: Ich will mir natürlich auch selbst ein Bild davon machen, wie es hier einst war – wissend, dass alle Rekonstruktionen angesichts der Ruinen und Fragmente auch Spekulationen sind. In den Ausgrabungsstätten steht man diesen Resten quasi Angesicht zu Angesicht gegenüber, kann sie nahezu greifen und auch das antike Handwerk, das dahinterstand. Ich stelle mir sehr oft die Frage: ‚Wie haben die Griechen und Römer das damals gemacht?‘ Und dann kommt die Frage nach dem ‚Warum‘ – eine Frage, auf die Historiker Antworten geben wollen.“

Von Reiseerlebnissen zurück in den Schulalltag: Wie sehen aktuell die konkreten Vorgaben an die Geschichtslehrerin Vogelgsang aus? Was sind die Rahmenbedingungen, innerhalb derer sie antik-historischen Stoff an Schülerinnen und Schüler vermittelt? Sie erklärt: „Der Rahmen ist selbstverständlich der Lehrplan. Nach wie vor ist der Begriff der ‚Archäologie‘ ein Grundwissensbegriff, der in der 6. Klasse eingeführt wird – in dem Jahr, in dem man aktuell mit dem Geschichtsunterricht beginnt. Sofern es die Zeit erlaubt, besteht dann die Möglichkeit, das Thema zu vertiefen. Ein Beispiel: Die Pyramiden von Gizeh und die Ruinen der Vesuvstadt Pompeji stehen nicht direkt im Lehrplan. Trotzdem ist das berühmte Wandgemälde des Bäckers und seiner Frau von dort in jenem Lehrwerk – und da bietet sich die Chance, vom Bild zur Stadt und zu deren Resten überzuleiten.“ Wie ist die Reaktion? Die Lehrerin: „Die Kin-

der sind in der 6. Klasse meist sehr begeistert von Geschichte. Der Bezug zur Archäologie und zur Erforschung der Vergangenheit wird spätestens dann ganz handgreiflich, wenn man ihnen die Frage stellt: ‚Was glaubt ihr denn, was von eurem Zimmer in ein paar hundert Jahren noch übrig sein wird?‘ ‚Wer wird es finden – und welche Rückschlüsse wird er aus euren abgeknabberten Bleistiften ziehen?‘“ Dabei kommt Hannelore Vogelgsang noch auf eine Vorgabe der anderen Art zu sprechen: „Die Kinder wollen wissen, ob denn das stimmt, was sie bei *Gladiator* oder sogar *300* – oft verbotenerweise – gesehen haben: ‚Hatten die Gladiatoren wirklich solche Aufzüge, mit denen sie oder wilde Tiere in die Arena fuhren?‘ Und dann wäre es verschenkt, das Kolosseum nicht in den Unterricht einzubauen!“

Für die 6. Klasse müssen Geschichtslehrer in Bayern eine Stofffülle von ‚Ötzi‘ bis Karl dem Großen, von der Steinzeit bis in das frühe Mittelalter bewältigen und aufbereiten. Hier muss auch vieles (leider) auf der Strecke bleiben. Hannelore Vogelgsang: „Als Lehrer jammert man ja immer über zu wenig Zeit. Aber es ist schon hart, dass Sparta und Caesar offiziell nur noch als Randbemerkungen vorkommen. Und es gilt ja auch, das vorhandene Interesse der Kinder weiter zu wecken und zu fördern – und das kann man am besten mit Geschichten zur Geschichte, für die man jedoch Zeit benötigt. Gleichzeitig sind die Zusammenfassungen in den Lehrwerken oft recht verkürzt, sodass heutige Schüler Schwierigkeiten haben, sie zu verstehen. Diesen Spagat im Unterricht zu bewältigen, ist eine echte Herausforderung. Andererseits gibt es ja auch die Alten Sprachen wie Latein – wo im Unterricht auch römische Gerichte nachgekocht oder Tuniken anprobiert

werden können. Latein gibt sicher nochmals einen starken Impuls, sich für die Antike zu begeistern.“

Und wie sieht es mit einer Vertiefung in höheren Klassen aus? Die Pädagogin: „Die Antike wird auch jetzt nochmals angerissen, in der Q12 – der Qualifikationsphase vor dem Abitur. Hier fließen unter der großen thematischen Klammer ‚Wurzeln europäischen Denkens‘ auch philosophische, staatstheoretische und juristische Gedanken der Griechen und Römer mit ein. Dabei besteht die Herausforderung an uns Lehrer, Zusammenhänge zu finden. Eine große neue Chance für die Antike und die Archäologie besteht dagegen in der Einrichtung der W-Seminare – den Wissenschaftsseminaren. Diese Veranstaltungen sind ja Teil der 11. und 12. Klasse und werden mit einer Seminararbeit abgeschlossen. Hier steht es dem Lehrer frei, ein Thema anzubieten, das an den Lehrplan gebunden ist, aber auch weit darüber hinausgehen kann. Ich habe beispielsweise in einem W-Seminar zum antiken Griechenland eine Exkursion in das Münchner Institut für Klassische Archäologie und in die Glyptothek unternommen. Und derselbe Jahrgang hatte sogar die Möglichkeit, auch nach Griechenland zu fahren, wo das theoretische Wissen auf die Ruinen stieß – und Begeisterung für die Archäologie geweckt hat.“

Was möchte Hannelore Vogelgsang ihren Schülerinnen und Schülern mit auf den Weg geben, welche Lehre sollen sie aus der Beschäftigung mit der Antike ziehen? Die Pädagogin: „Sich bewusst machen, dass vieles schon einmal gedacht wurde. Erkennen, dass unser Modernitätsbegriff relativ ist – weil es in der Vergangenheit vieles gibt, was uns sehr modern vorkommt. Dazu anspornen, sich auch mit den eigenen Wurzeln zu be-

schäftigen. Und sich klar darüber zu werden, dass *Wikipedia* im Internet nur die zweitbeste Lösung ist. Denn bei aller Begeisterung für neue Medien sollen die Schülerinnen und Schüler den Wert eines einschlägigen Lexikons oder Fachbuchs zu schätzen wissen!“ Stichwort „Neue Medien“: Wie sieht das Klassenzimmer der Gegenwart im Geschichtsunterricht aus? Nochmals Hannelore Vogelgsang: „PC und Beamer gehören in der Zwischenzeit zur Standardausrüstung eines Klassenzimmers. Schüler halten ihre Referate via *USB-Stick*, das heißt ihre Präsentation in Bild und teils auch in Text ist gespeichert und wird über den Beamer auf die Leinwand projiziert. Die Probleme im Umgang mit dem Material sind jedoch die gleichen wie vor dieser technischen Neuerung: Bilder werden oft nur gezeigt und nicht analysiert, Quellen nicht interpretiert. Quantität sticht vermeintlich Qualität. Die Beschäftigung mit Archäologie kann Kinder wieder dazu bringen, genauer hinzuschauen und Schritt für Schritt eigene Schlüsse zu ziehen.“

**Prof. Dr. Rolf Michael Schneider** vom Institut für Klassische Archäologie der LMU München geht noch einen Schritt weiter:

„Die Kulturen des antiken Griechenland und alten Roms haben – interessanterweise nicht nur in Europa – unglaublich tiefe Spuren in der Ausgestaltung unserer Wertesysteme hinterlassen: In unserem Rechtssystem, unserer Architektur, unserer Bildsprache... Selbst wenn Sie beruflich etwas ganz anderes machen, stoßen Sie an einem gewissen Punkt immer auf die Antike. Wenn wir das Wissen um die Antike jedoch nicht mehr vermitteln können, verliert die westliche Kultur eine Stärke, die es ihr mitermöglicht, gegenüber anderen Kulturen konkurrenzfähig zu



MÜNCHNER ARCHÄOLOGE: Rolf Michael Schneider forscht derzeit auch zur antiken Gandhara-Kultur

bleiben. Das können wir uns in Deutschland nicht leisten. Wenn man die Zukunft mitgestalten will – und das tut man als junger Mensch, braucht man Referenzpunkte. Und diese Referenzpunkte findet man in der Vergangenheit, aus der man in der Rückschau bestimmte Handlungsaufforderungen und Warnungen ableiten kann. Deshalb ist der Blick auf die Vergangenheit so wichtig – um Zukunft gestalten zu können.“



## Impressum

### Chefredaktion und Text:

Dr. Sascha Priester, Dr. Tobias Bitterer

### Grafische Gestaltung und Layout:

Dr. Tobias Bitterer

### Lektorat und Schlussredaktion:

Leonie Huf

### Redaktionelle Mitarbeit:

Carina Fitzek bei „Antike im Comic, Teil II“, Clara Gutmann bei „Virtuelle Archäologie“, Marisol Lang Navarro bei „Antike im TV, I und II“, Susanne Poschlod bei „Antike im Comic, Teil I“, Julika Rottler bei „Wissenschaftler, Fantasten oder Sensationsmacher“, Sandra Sporer bei „Archäologie im Zeitalter des Internet“ und Simon Steinitz bei „Wissensmagazine und Fachbücher“.

## Abbildungsnachweis

Die Nummerierung der Abbildungen (a, b, c, ...) auf einer Seite folgt dem Uhrzeigersinn, beginnend links oben.

Seite	Position	Credits
1	a	© Kinovorführung auf dem Münchner Königsplatz: kinoopenair.de - TNT Film Open Air auf dem Münchner Königsplatz vom 19. Juli bis 27. Juli 2010; © Spielfilmszene auf Leinwand: 1960 Universal Studios & Bryna Productions Inc. Renewed 1988 Universal Studios Alle Rechte vorbehalten; © Collage: Dr. Tobias Bitterer
3	a	© Dr. Peter Lautzas
4	a	© Dr. Tobias Bitterer / Dr. Sascha Priester
6	a	© Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München, fotografiert von Renate Kühling
	b	© Egmont Ehapa Verlag
	c	© Cross Cult Verlag
	d	© 1960 Universal Studios & Bryna Productions Inc. Renewed 1988 Universal Studios Alle Rechte vorbehalten
7	a	© Foto Gert Krautbauer für HISTORY
	b	© Pyramide: Katja B. / pixelio.de, © Gewitterblitz mit Mond: Günther Gumhold / pixelio.de, © Collage und Bearbeitung: Dr. Tobias Bitterer
	c	© Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München, fotografiert von Renate Kühling
	d	© APC   7reason
10	a	© Belichtungswert München 2013, www.belichtungswert.de
	b	© Dr. Sascha Priester
11	a	© Parthenon: Konstantinos Dafalias / pixelio.de, © Fernsehapparat: Daniela Baack / pixelio.de, © Mädchen vor Laptop: Alexandra H. / pixelio.de, © Zeitschriften: Rainer Sturm / pixelio.de, © Collage: Dr. Tobias Bitterer
13	a	© Dr. Rainer Schreg
	b	© Dr. Rainer Schreg
15	a	© Dr. Oliver Hülken
16	a	© DER SPIEGEL Geschichte, P.M. HISTORY, National Geographic, G/Geschichte, Antike Welt, GEO Epoche
18	a	© Cay Rademacher
	b	© Dr. Annette Nünnerich-Asmus
20/21	a	© Egmont Ehapa Verlag
23	a	© Egmont Ehapa Verlag
	b	© Egmont Ehapa Verlag
24	a	© Egmont Ehapa Verlag

Seite	Position	Credits
25	a	© Egmont Ehapa Verlag
	b	© Historisches Museum der Pfalz / Peter Haag-Kirchner
26	a	© Christine Gundermann
27	a	© Egmont Ehapa Verlag
	b	© Egmont Ehapa Verlag
28	a	© Egmont Ehapa Verlag
29	a	© Archäologisches Institut der Universität Göttingen, Photo Stephan Eckardt
	b	© Egmont Ehapa Verlag
31	a	© Prof. Dr. Kai Brodersen
	b	© Thea Schellakowsky / Egmont Ehapa Verlag
32/33	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
34	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
35	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
36	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
37	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
38	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
39	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
	b	Cross Cult Verlag
40	a	© <a href="http://www.ploync.de/allgemein/5106/thermopylen.html">http://www.ploync.de/allgemein/5106/thermopylen.html</a>
41	a	© Fotograf Oliver Hilden
42	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
43	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
44	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
45	a	© Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek, fotografiert von Carina Fitzek
46	a	© Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek, fotografiert von Renate Kühling

Seite	Position	Credits
47	a	© Cross Cult Verlag
	b	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
48	a	© Carina Fitzek
	b	© Carina Fitzek
49	a	© Liebieghaus Skulpturensammlung
	b	© Dr. Vinzenz Brinkmann
50	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
51	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
52	a	© Carina Fitzek
53	a	© Carina Fitzek
55	a	COPYRIGHT © 2007 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
56	a	© 1960 Universal Studios & Bryna Productions Inc. Renewed 1988 Universal Studios Alle Rechte vorbehalten.
58	a	Grapevine Video, <a href="http://www.grapevinevideo.com">www.grapevinevideo.com</a>
	b	© 1960 Universal Studios & Bryna Productions Inc. Renewed 1988 Universal Studios Alle Rechte vorbehalten.
60	a	© 1960 Universal Studios & Bryna Productions Inc. Renewed 1988 Universal Studios Alle Rechte vorbehalten.
61	a	© 1960 Universal Studios & Bryna Productions Inc. Renewed 1988 Universal Studios Alle Rechte vorbehalten.
62	a	Grapevine Video, <a href="http://www.grapevinevideo.com">www.grapevinevideo.com</a>
	b	© 1960 Universal Studios & Bryna Productions Inc. Renewed 1988 Universal Studios Alle Rechte vorbehalten.
63	a	Fotografie Mauer, <a href="http://www.foto-mauer.de">www.foto-mauer.de</a>
64	a	TM & © 2000 Dreamworks LLC and Universal Studios. Alle Rechte vorbehalten.
65	a	TM & © 2000 Dreamworks LLC and Universal Studios. Alle Rechte vorbehalten.
	b	© Katharina Wieland Müller <a href="mailto:pixelio.de">pixelio.de</a>
	c	© Heinz-Jürgen Beste, RM 106,1999,272 Abb.31 (DAI Rom)
	d	© Heinz-Jürgen Beste, RM 106,1999,270 Abb.30 (DAI Rom)
66	a	© Österreichisches Archäologisches Institut



67	a	© Österreichisches Archäologisches Institut
	b	© Österreichisches Archäologisches Institut
	c	© Österreichisches Archäologisches Institut
68	a	© Österreichisches Archäologisches Institut
69	a	© Österreichisches Archäologisches Institut
70	a	© Österreichisches Archäologisches Institut
71	a	© Österreichisches Archäologisches Institut
	b	© Österreichisches Archäologisches Institut
72	a	© Österreichisches Archäologisches Institut
73	a	© Österreichisches Archäologisches Institut
	b	© Österreichisches Archäologisches Institut
75	a	© Österreichisches Archäologisches Institut
76	a	© Christian Giegerich
79	a	COPYRIGHT © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
80	a	© Prof. Dr. Volker Michael Strocka, Häuser in Pompeji Bd. 4 / Autoren: K. Gaertner - W. Aulmann
81	a	© Dr. Johannes Lipps / Dr. Tobias Bitterer
82	a	© Dr. Tobias Bitterer / Dr. Sascha Priester
83	a	© Stephan Eckardt
	b	© Corpus Inscriptionum Latinarum
	c	COPYRIGHT © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COURTESY WARNER HOME VIDEO.
85	a	© AGF in Zusammenarbeit mit GfK, TV Scope, Fernsehpanel D+EU
86	a	© Gert Kratbaur
87	a	© HISTORY A+E Networks Germany 2013
	b	© Gert Kratbaur und Agentur
88	a	© Foto Gert Kratbaur für HISTORY
89	a	© HISTORY A+E Networks 2013
90	a	© HISTORY A+E Networks 2013
91	a	© Foto Dr. Sascha Priester
92/93	a	© Pyramide: Katja B. / pixelio.de, © Gewitterblitz mit Mond: Günther Gumhold / pixelio.de, © Collage und Bearbeitung: Dr. Tobias Bitterer
94	a	© H. Grobe / Wiki Commons / CC-Lizenz
95	a	© H. Grobe / Wiki Commons / CC-Lizenz

96	a	© Erich von Däniken, <a href="http://www.sagenhaftezeiten.com">www.sagenhaftezeiten.com</a> / <a href="http://www.daniken.com">www.daniken.com</a>
97	a	© Erich von Däniken, <a href="http://www.sagenhaftezeiten.com">www.sagenhaftezeiten.com</a> / <a href="http://www.daniken.com">www.daniken.com</a>
98	a	© Erich von Däniken, <a href="http://www.sagenhaftezeiten.com">www.sagenhaftezeiten.com</a> / <a href="http://www.daniken.com">www.daniken.com</a>
99	a	© Erich von Däniken, <a href="http://www.sagenhaftezeiten.com">www.sagenhaftezeiten.com</a> / <a href="http://www.daniken.com">www.daniken.com</a>
	b	© Erich von Däniken, <a href="http://www.sagenhaftezeiten.com">www.sagenhaftezeiten.com</a> / <a href="http://www.daniken.com">www.daniken.com</a>
101	a	© Erich von Däniken, <a href="http://www.sagenhaftezeiten.com">www.sagenhaftezeiten.com</a> / <a href="http://www.daniken.com">www.daniken.com</a>
102	a	© Erich von Däniken, <a href="http://www.sagenhaftezeiten.com">www.sagenhaftezeiten.com</a> / <a href="http://www.daniken.com">www.daniken.com</a>
	b	© Sven Teschke / Wiki Commons / CC-Lizenz
105	a	© Ziegler 175 / Wiki Commons / CC-Lizenz
108/109	a	© Staatliches Museum Ägyptischer Kunst, Fotografin: M. Franke
110/111	a	© Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München, fotografiert von Renate Kühling
112	a	© Hanae Bauchmeier
	b	© Achter Emmeran
113	a	© Achter Emmeran
114	a	© Fotograf Klaus Haag
116	a	© Prof. Dr. Michaela Fuchs
	b	© Dr. Thoralf Schröder
117	a	© Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München, fotografiert von Renate Kühling
	b	© Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München, fotografiert von Renate Kühling
118	a	© Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München, fotografiert von Renate Kühling
	b	© Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München, fotografiert von Renate Kühling
119	a	© Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München, fotografiert von Renate Kühling
120	a	© Staatliches Museum Ägyptischer Kunst, Fotografin: M. Franke
121	a	© Staatliches Museum Ägyptischer Kunst, Fotografin: M. Franke
122	a	© Dr. Sascha Priester
123	a	© Dr. Sascha Priester
	b	© Dr. Sascha Priester
124	a	© Fotograf Dr. Kai-Uwe Nielsen
125	a	Gebhard © Reinhard Kurzendörfer
126/127	a	© APC   7reasons

128	a	Tom Schulze 2011 © asisi
129	a	Tom Schulze 2011 © asisi
130	a	© Prof. Dr. Hansgeorg Bankel
131	a	© Prof. Dr. Hansgeorg Bankel / Hinz und Franz - Forschung und Visualisierung München
132	a	© LBI ArchPro
134	a	© 7reasons LBI Arch Pro Wikitude
	b	© 7reasons LBI Arch Pro Wikitude
135	a	© M.Klein   7reasons
	b	© 7reasons LBI Arch Pro Wikitude
136	a	© M.Klein   7reasons
137	a	© LBI ArchPro
138	a	© APC   7reasons
139	a	© Claas von Barga / Claudia Winterstein (DAI Berlin)
141	a	© Foto Dr. Sascha Priester
143	a	© Marcus Operpriller
144	a	© Hannelore Vogelgesang
147	a	© Prof. Dr. Rolf Michael Schneider / Ghom Ayatolla Marashi Library



Hinter diesem Buch steht die Absicht, die archäologische Wissenschaft möglichst vielen Menschen nahezubringen – und dies aus neuen, oft auch ungewöhnlichen Blickwinkeln: Wo begegnet uns die Welt des Altertums im heutigen Alltag? Im TV, am Kiosk oder im Internet.

Die Autoren haben als Archäologen und Journalisten dort recherchiert, wo unsere moderne Erlebniswelt Schnittmengen mit der Antike hat. An diesen Überschneidungspunkten arbeiten Menschen, die uns die Welt der Griechen und Römer vermitteln wollen und sie aktiv in unsere Gegenwart holen: Museumsleiter, Comiczeichner, Lehrer, Restauratoren oder Filmemacher und Medienexperten. Diese Menschen mit ihren ganz unterschiedlichen, aber immer spannenden Perspektiven auf die Archäologie werden vorgestellt und kommen auch selbst zu Wort.

Ganz besonders wendet sich diese Publikation an diejenigen, die an den Schulen ihr Wissen über das Altertum in unterschiedlichsten Fächern an die nächste Generation weitergeben.



**Publikation via Open Access LMU**  
<http://epub.ub.uni-muenchen.de/17539/>